

retro*GAMER

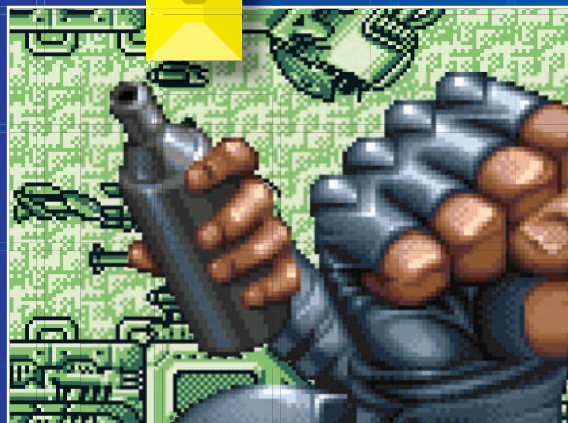
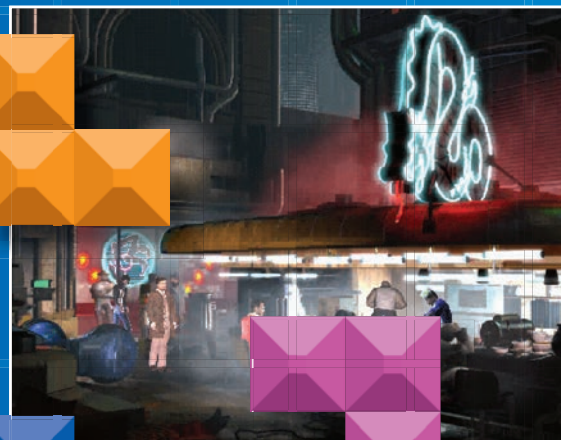
VIEUX!

Collection

VOLUME 20

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | SONY | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING



FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

L 16409 - 20 - F: 12,90 € - RD







retro GAMER Collection

Retro Gamer Collection

Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 1020 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de recyclé :
0%

Eutrophisation :
0.006 kg/TO de papier



Certifié PEFC

Ce produit est issu
de forêts gérées
durablement et de
sources contrôlées

www.pefc-france.org

Bienvenue
dans



retro GAMER Collection

Contents de vous retrouver !

Aucune carte graphique shootée aux hormones ni aucun processeur multi-cœur ultrarapide ne détrônera jamais une bonne idée. Et vous connaissez l'adage : souvent, les plus simples sont les meilleures. *Tetris* en est la parfaite illustration : on comprend tout de suite le jeu, on le prend facilement en main et on n'a pas besoin de graphismes hyper-léchés, de 3D texturée, de 60 images/seconde en 8K pour être happé et captivé pendant des heures... et même des années, vu que *Tetris* est toujours là, se réinventant au fil du temps sans pour autant s'éloigner de sa recette de base épurée. Et si vous regardez bien, la plupart des jeux qui sont entrés dans la culture générale pour devenir des symboles vidéoludiques suivent peu ou prou le même principe. *Pong*, *Space Invaders*, *Breakout*, *Pac-Man*... ce ne sont là que quelques exemples d'idées toutes bêtes devenues cultes, elles aussi. Si la simplicité de ces titres tient bien sûr en partie aux limitations de la technologie de l'époque, c'est aussi pourquoi ils ont conquis les joueurs de tous lieux et de tous âges. Avec cette universalité, ils ont gagné l'immortalité, eux et leurs créateurs, qu'il ne faut évidemment pas oublier : il n'y a rien de plus difficile à inventer qu'une bonne idée simple.

La rédaction de *Retro Gamer Collection*



RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)

retro* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

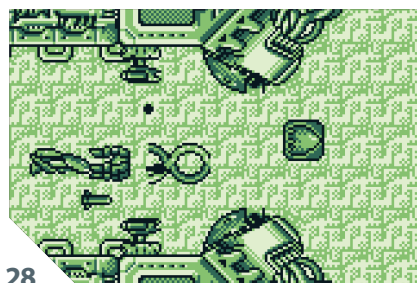
Page
52



ISS



24



28



38



58

DOSSIERS

- 8 **Les Bitmap Brothers**
- 60 **Pixelheart** :
du rétro made in canebière
- 66 **L'héritage de la Jaguar**
- 94 **Le petit monde
de Mortal Kombat**
- 142 On s'refait le jeu : **l'avènement
du ROM Randomiser**
- 150 Le petit guide **des jeux
d'enquête**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 40 ... **Tetris**
- 118 ...**Total War**

LE GUIDE ULTIME

- 24 **ISS Pro**
- 106 **ThunderJaws**
- 128 **Jungle Strike**
- 166 **Vigilante**

TAILLONS BAVETTE...

- 86 ...avec **Peter McConnell**
- 174 ...avec **Chris Shrigley**

MAKING OF

- 16 **Gods**
- 28 **R-Type 2** (sur Game Boy)
- 38 **Bushido : the way of
the warrior**
- 52 **Dog's Life**
- 74 **Divine Divinity**
- 112 **Stormlord**
- 136 **Sonic 3D**
- 160 **The Longest Journey**
- 172 **Poster Paster**
- 182 **Space Station Silicon Valley**

Page
16



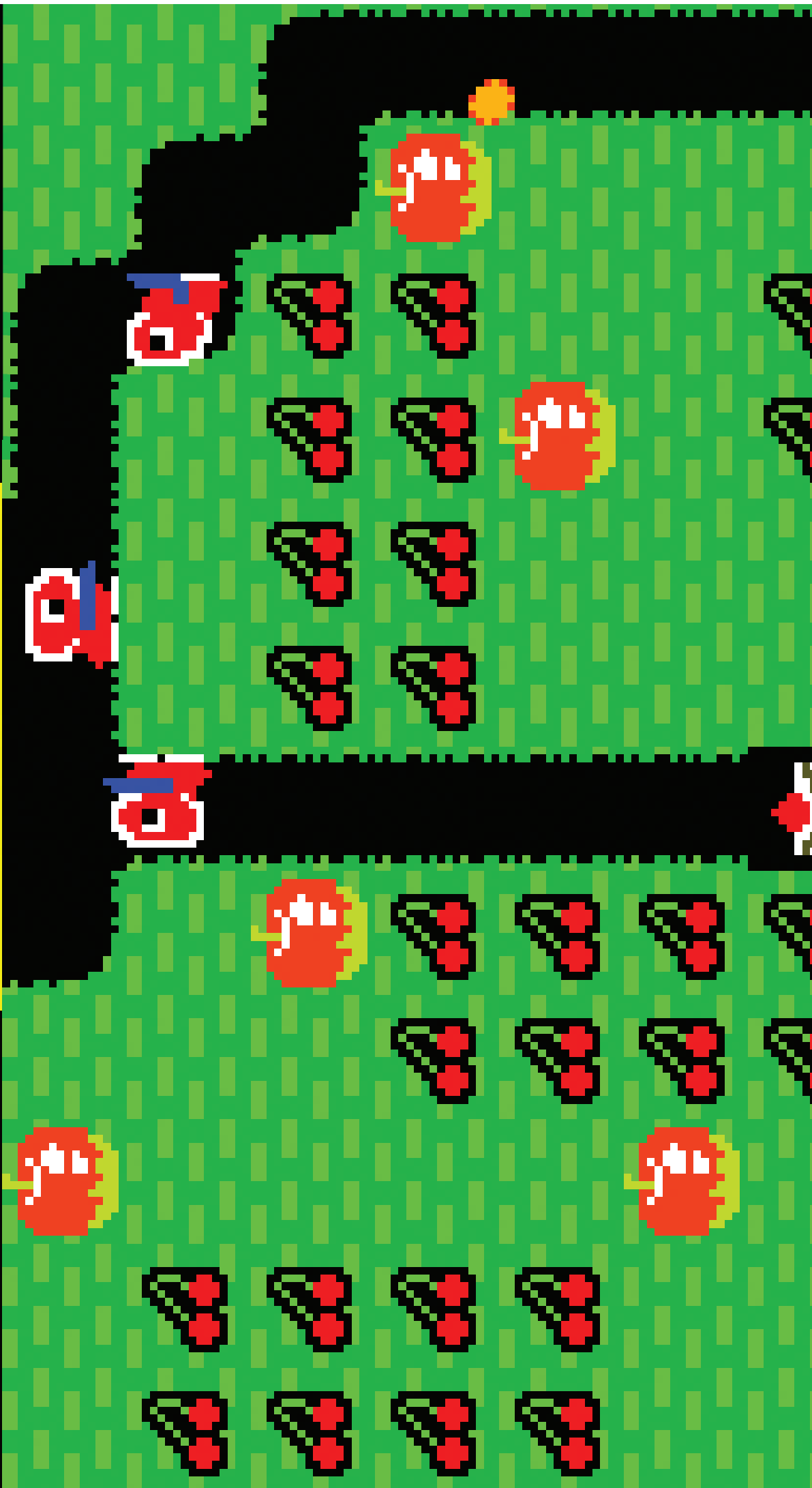
60

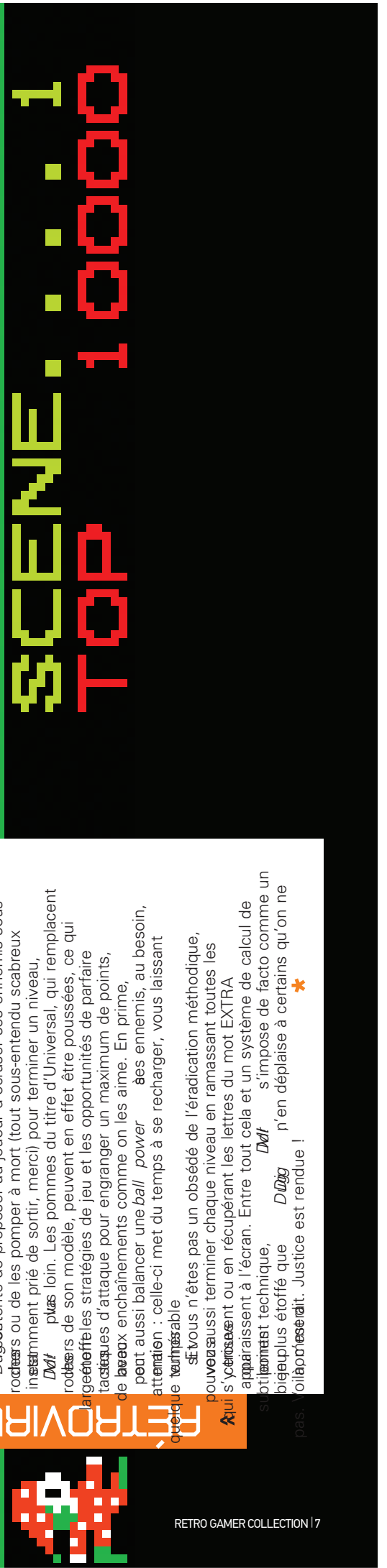




TEXT

13100



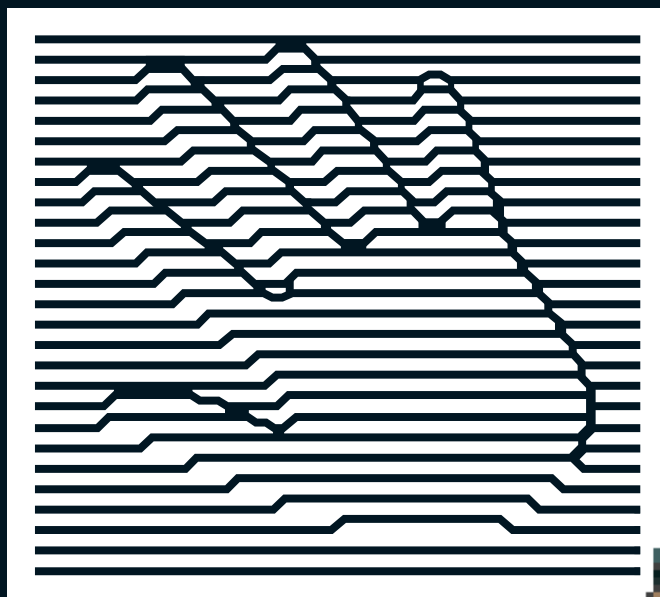


Les **BITM BROTHER**

*La petite histoire
du plus cool des
développeurs
16-bits*



AP RS



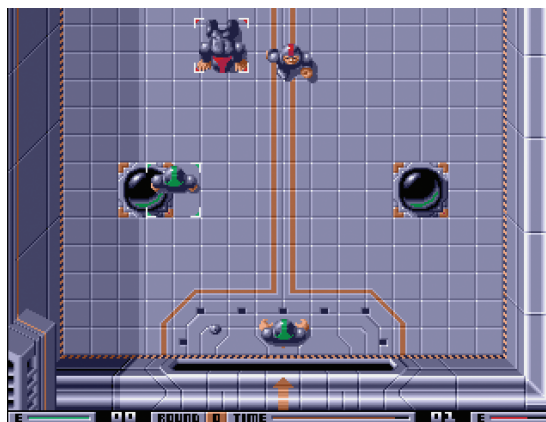
Quand les Bitmap Brothers déboulent sur la scène du jeu vidéo, ils le font avec style ! Leurs créations immédiatement reconnaissables et l'attitude de rock star de leurs auteurs sont les deux mamelles du succès de ce studio anglais devenu légendaire...

Quand nous suggérons à Mike Montgomery, cofondateur des Bitmap Brothers avec Eric Matthews et Steve Kelly, que tous trois étaient sans doute les premières "rock stars" du jeu vidéo, il nous reprend aussitôt : "Pas 'sans doute' : on *était* les premières rock stars du jeu vidéo, point barre. Mettons ça tout de suite au clair : c'était totalement conscient et volontaire de notre part."

Il est vrai que dès le départ, le trio des Bitmap Brothers a choisi de faire les choses à sa façon et de se

dresser contre les éditeurs qui se mettaient en avant au détriment des programmeurs, des graphistes, des musiciens et des concepteurs qui faisaient le gros du boulot. Et ce, comme le souligne Mike, délibérément : "Les éditeurs ramassaient toute la gloire, et personne ne savait vraiment qui étaient les développeurs des jeux, à l'époque", nous dit-il. "Ils ne voulaient tout simplement pas mettre en lumière les gens qui créaient les jeux, parce qu'ils avaient peur que ça leur donne trop de pouvoir. Ce n'était pas normal." Très vite, les Bitmap Brothers ont changé tout cela.

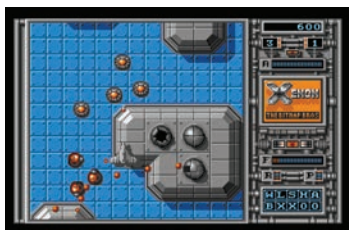
En 1988, quelques mois après la création du studio, les Bitmap Brothers sortent sur Atari ST leur premier jeu, le shoot-'em-up *Xenon*. Le studio est crédité sur l'écran d'intro et le visage d'Eric apparaît même au début de la partie, claironnant "Level one". Au dos de la boîte de jeu, dans le coin inférieur gauche, il est



indiqué que *Xenon* est une "méga-créditation des Bitmap Brothers". Ce n'est encore que le début.

Rapidement, *Xenon* s'impose comme un hit, non seulement sur les principaux ordinateurs 8 et 16-bits du moment, mais aussi en arcade. Les Bitmap Brothers sont alors en position de force pour leur deuxième jeu, *Speedball*, un cocktail futuriste violent mêlant handball et

» [Amiga] Il a fallu six semaines pour programmer *Speedball*, mais quatre mois de plus pour l'affiner.

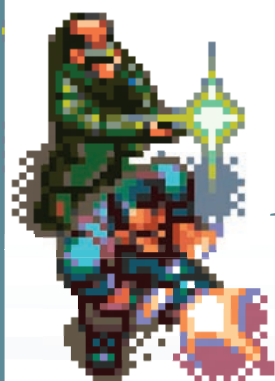


» [Atari ST] Les graphismes de *Xenon*, signés Eric Matthews, ont été encensés par la critique.





» [Amiga] *Speedball 2 : Brutal Deluxe* améliore grandement la recette de son prédécesseur.



Dans l'ADN d'un jeu Bitmap Brothers

Des personnages identifiables

□ Les têtes d'affiche des jeux des Bitmap Brothers ont du caractère, c'est indéniable : Zod dans *Z*, Barry, Colin, Justin et Al dans *Speedball 2*, Preacher, Thug, Navvie, Gentleman, Mercenary et Brigand dans *The Chaos Engine*... Que du beau monde!

Des machines 16-bits

□ L'époque des jeux 16-bits était l'âge d'or des Bitmap Brothers, dont les jeux sont devenus des références de l'époque, aussi bien graphiquement que techniquement et en termes de gameplay, sur Atari ST et Amiga.

Un style unique

□ *Xenon*, *Xenon II : Megablast*, *Speedball* et *Speedball II : Brutal Deluxe* partagent un même style visuel à dominante chromée, tandis que *The Chaos Engine* verse dans une esthétique steampunk.

De la difficulté

□ Même les joueurs ultra-talentueux se heurteront à la difficulté corsée des jeux des Bitmap Brothers. Celle-ci était délibérée, d'après Mike Montgomery, qui considère que personne n'aime les jeux trop faciles.

De la science-fiction

□ La plupart des titres des Bitmap Brothers baignent dans une ambiance SF ou Fantasy, des *shmups* spatiaux *Xenon* et *Xenon II : Megablast* à *Speedball*, *Gods*, *Magic Pockets* en passant par *The Chaos Engine*, qui mélange un peu les deux univers dans son esthétique victorienne mâtinée de voyage dans le temps.

“Si Image Works n'avait pas voulu mettre notre nom sur la boîte, on n'aurait pas bossé avec eux”

Mike Montgomery

► football américain. Le jeune studio en profite pour rouler des mécaniques devant les différents éditeurs auxquels le jeu est proposé.

Le trio essuie quelques refus, jusqu'à ce qu'Image Works, le label d'édition de Mirrorsoft (elle-même une division du Mirror Group Newspapers du magnat de la presse Robert Maxwell), accepte d'éditer *Speedball* et de laisser aux Bitmap Brothers le contrôle total de tous les aspects du jeu, de son titre à la façon dont il sera vendu en boutique, en passant par la taille et l'emplacement du logo du studio sur la boîte.

“Si Image Works n'avait pas voulu mettre notre nom sur la boîte, on n'aurait pas bossé

avec eux”, nous affirme Mike.

Les caprices de rock star des Bitmap Brothers n'échappent pas aux équipes marketing de Mirrorsoft, qui accentuent le trait et les traitent comme tels. Pour Mike, ancien gérant d'épicerie, Eric, le graphiste, et Steve, le programmeur, c'est l'occasion de passer à la vitesse supérieure.

De bien des manières, *Speedball* est le titre idéal pour continuer à se forger une réputation. Grâce au talent de Mark Coleman, le jeu bénéficie d'un style graphique unique qui deviendra la marque de fabrique des Bitmap Brothers – tout comme la ligne de basse du compositeur



» Un dessin préparatoire de Dan Malone pour *The Chaos Engine*.

David Whittaker.

À cette époque, les Bitmap Brothers s'installent dans un ancien entrepôt sur la rive nord de la Tamise, des locaux à la fois spacieux et peu coûteux (et un rien crasseux), aux antipodes de l'image d'Épinal du développeur travaillant dans sa chambre. L'endroit aurait fait un parfait décor pour une séance photo, mais l'équipe marketing de Mirrorsoft a autre chose en tête. En plus d'un yacht, Robert Maxwell possède un hélicoptère,



généralement posé sur le toit des bureaux du journal *The Mirror*, quelques kilomètres plus loin. La rumeur raconte que Robert aimait uriner depuis ce toit, au-dessus de la rue (très classe !), mais les types du marketing d'Image Works ont une idée moins vulgaire pour les Bitmap Brothers (bien que pisser sur les passants depuis un toit, c'est quand même plutôt rock 'n' roll).

Ils font poser Mike, Eric et Steve devant l'hélicoptère en question. Eric est au centre, Ray-Ban sur le nez et veste en cuir sur les épaules; Steve s'appuie nonchalamment sur l'appareil à gauche, tout comme Mike à droite, l'air un peu indifférent. Le but est bien sûr de raconter une histoire qui fait rêver le public, avec des

photos qui pourraient sortir tout droit des magazines musicaux de l'époque. Ces trois types ne sont plus de petits gars penchés sur leurs ordi, dans leur petite chambre mal éclairée. Ils ont décollé. Ils sont riches. Ils ont du succès. Ils sont cool.

Ç'aurait pu être très différent, ceci dit. Eric a en effet raconté un jour que le magazine *Computer & Video Games* voulait au début affubler le trio de casques spatiaux et de les percher au-dessus d'une borne d'arcade. Il souligne qu'ils ont préféré contrôler directement leur image et ne pas passer pour des crétins. On les comprend.

La réalité est moins éblouissante que les photos, comme le souligne Mike : "En fait, on n'avait jamais assez d'argent. On était peut-être des stars, mais on mettait tellement d'argent dans le développement qu'on ne gagnait pas grand-chose, au final. Quand on a fait cette photo avec l'hélicoptère, je conduisais une vieille bagnole bonne pour la casse !"

Malgré tout, les Bitmap Brothers savourent d'être sous les projecteurs. En 1989, *Speedball* est désigné Meilleur Jeu de l'année aux *Golden* ▶

» [Amiga] À l'origine, *The Chaos Engine* devait offrir un mode coopératif à trois joueurs.

» Rien de tel qu'un hélico en arrière-plan pour se la péter un max' chez les Bitmap Brothers.



» [Amiga] Les animations des sprites de *Magic Pockets*, sorti en 1991, sont vraiment impressionnantes.

LE MAP BROTHERS



Avis de recherche

Eric Matthews

□ Eric Matthews a quitté les Bitmap Brothers après avoir conçu *Z : Steel Soldiers* en 2001 afin de devenir responsable du design et du contenu pour Sony Computer Entertainment Europe. Après avoir travaillé sur des titres *EyeToy* et *SingStar*, il est devenu directeur créatif des studios SCE London et Cambridge, avant de passer directeur principal, puis vice-président de SCE Worldwide Studios Europe. Il est toujours à ce poste aujourd'hui.



Mike Montgomery

□ Mike a gardé les droits des jeux des Bitmap Brothers et a supervisé les ressorties récentes de *Speedball 2 Evolution*, de *Z* et de *The Chaos Engine*. En 2004, il a retrouvé son vieil ami Jon Hare de Sensible Software pour fonder Tower Studios, afin de sortir le jeu *British Lions Rugby* et porter *Sensible Soccer* ainsi que *Cannon Fodder* sur mobiles. Laissant le studio aux mains de John Hare en 2009, Mike est devenu depuis consultant, notamment sur *Project Cars* chez Slightly Mad Studios.



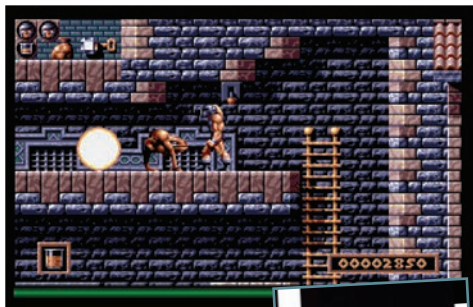
Steve Kelly

□ Steve a travaillé comme programmeur sur *Z : Steel Soldiers* et a quitté peu après les Bitmap Brothers. Depuis, il n'a travaillé sur aucun autre jeu et serait aujourd'hui impliqué dans les technologies Internet. On sait peu de choses sur sa vie après les Bitmap Brothers. Il décline toute demande d'interview.



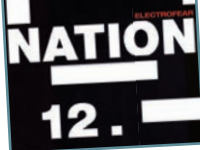
Bitmap music !

Les compositeurs qui ont orchestré les jeux des Bitmap Brothers



John Foxx (GODS)

□ John a débuté sa carrière musicale comme chanteur d'Ultravox, avant de signer chez Virgin Records et de connaître un succès modéré comme artiste en solo, avec des singles et des albums qui se sont correctement vendus. Après une brève parenthèse, il a formé Nation 12 avec Tim Simenon, avec qui il a signé *Remember and Electrofear (Beast Mix)* avant de composer les musiques de *Speedball 2* et de *Gods*.



Bomb The Bass (XENON 2)

□ Créé par le producteur et compositeur Tim Simenon qui s'est fait connaître avec le single *Beat Dis* (un festival de samples), le groupe Bomb The Bass mêle house music et hip-hop dans son premier album *Into The Dragon. Megablast (Hip Hop On Precinct 13)* a été repris dans *Xenon 2 : Megablast* (d'où le titre du jeu).



Betty Boo (MAGIC POCKETS)

□ Betty Boo s'est fait connaître avec *Hey DJ / I Can't Dance (To That Music You're Playing)* de The Beatmasters. Son premier titre en solo, *Doin' The Do however*, a plutôt bien fonctionné et reste son morceau le plus connu. Tirée de l'album *Boomania*, cette chanson a été remixée dans *Magic Pockets*.



► *Joystick Awards*, et le studio est consacré "meilleur développeur 16-bits". En 1989 sort également le shoot-em-up en scrolling vertical *Xenon 2 : Megablast*, d'abord sur Atari ST et Amiga. Le jeu, lui aussi édité par Image Works, se distingue notamment pour sa bande-son qui tabasse, signée Tim Simenon, du groupe Bomb The Bass.

Comme les Bitmap Brothers, Tim s'est fait connaître en 1987 avec son premier single, *Beat Dis*, majoritairement composé de 72 échantillons, qui a atteint la deuxième place des ventes au Royaume-Uni. Il a enchaîné avec *Megablast (Hip Hop on Precinct 13)*, dont on retrouve une version simplifiée dans *Xenon 2*. Le reséquençage et le

"On sortait tous les soirs, après le boulot"

Dan Malone

rééchantillonnage du morceau pour le jeu ont été pris en charge par David Whittaker.

Le mixage innovant de la musique et du jeu est l'œuvre de Martin Heath, fondateur de Rhythm King Records, qui a continué à travailler avec le studio.

"On a fait appel à des musiciens professionnels et à des pop-stars parce qu'ils savaient ce qu'ils faisaient", explique Mike. "Et puis, ils nous ont aussi aidés à promouvoir nos jeux tout en nous donnant une certaine légitimité."

"Notre relation avec

Rhythm King était géniale", nous dit le graphiste Dan Malone, qui a travaillé chez Palace Software avant d'entrer chez les Bitmap Brothers en 1989. "J'étais à fond dans la musique et le clubbing, et j'ai retrouvé cette

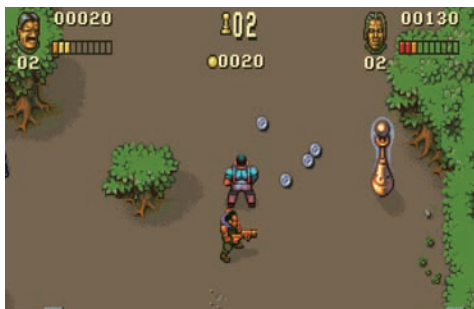
même énergie, chez les Bitmap Brothers. Quand j'ai vu les graphismes d'Eric sur *Xenon* et ce que Mark avait fait sur d'autres jeux, j'ai tout de suite voulu bosser avec eux. J'adorais le style de Mark. Bien que nos palettes de couleurs soient très différentes, tout comme nos styles respectifs, ça fonctionnait bien, ensemble. Le style graphique né de la fusion de son travail et du mien est une sorte d'évolution naturelle."

Humainement et professionnellement, Dan trouve parfaitement sa place dans le studio. Ses graphismes complètent idéalement ceux de Mark Coleman, et le courant passe tout de suite avec le reste de l'équipe, en particulier Eric Matthews et Graeme Boxall.

"On sortait tous les soirs, après le boulot", se souvient Dan. "Graeme adorait faire la fête et il était presque toujours de la partie. Ce n'était pas pour jouer aux stars, rien de ce genre, je crois. On était juste comme ça."

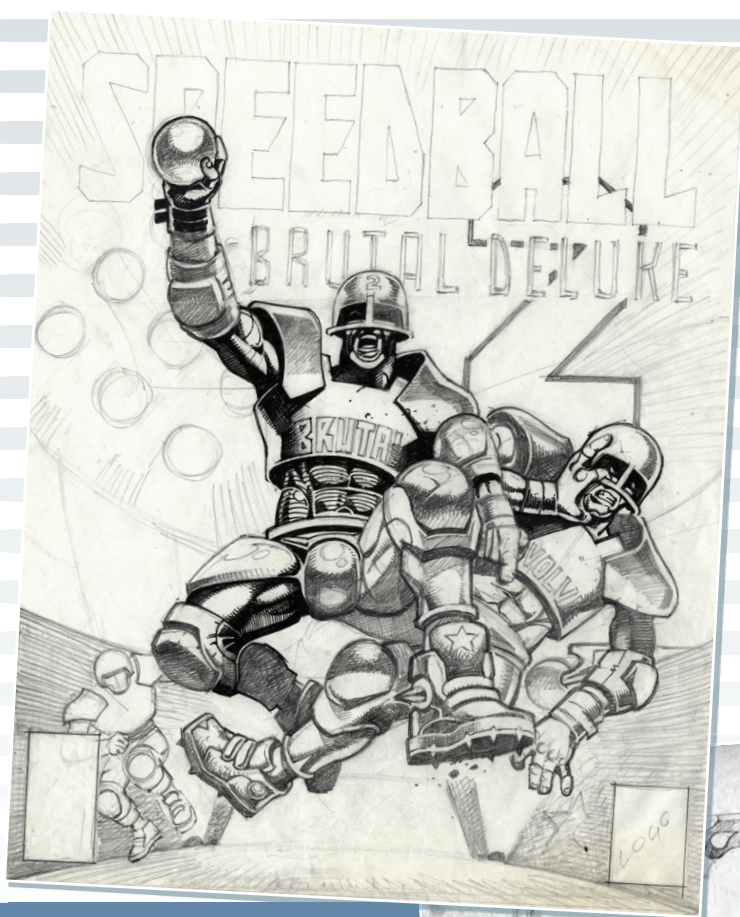


» [Amiga] Des graphismes sublimes, une bande-son extraordinaire, un game design plein de challenge. Ça, c'est *Gods*!



Joi (THE CHAOS ENGINE)

Les frères Farook et Haroon Shamsher forment le groupe Joi, un duo de dub/dance music alternative aux sonorités bengalies qui a sorti son premier single *Desert Storm* en 1993, au moment de la sortie de *The Chaos Engine*. Les deux frères, amis des Bitmap Brothers, ont composé le thème original du jeu.

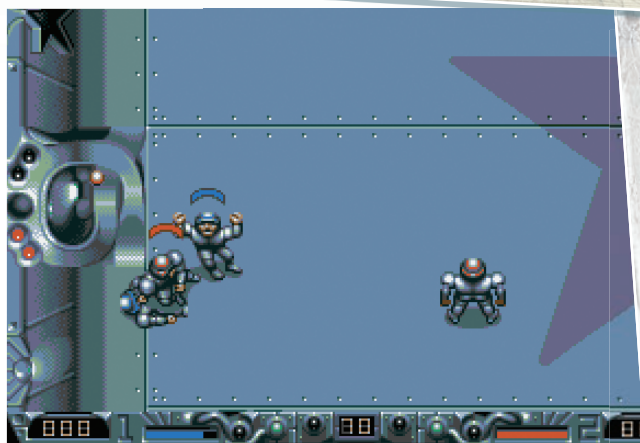


» Un dessin préparatoire de Dan Malone pour la jaquette de *Speedball 2*

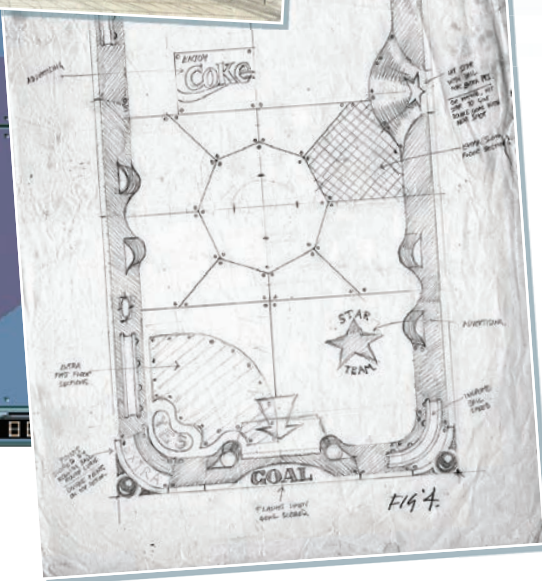
» Encore un dessin du grand Dan Malone, qui détaille cette fois un stade pour *Speedball 2*



» [Amiga] La suite de *The Chaos Engine* abandonne le coopératif en faveur du versus à deux joueurs.



» [Atari ST] Toutes sortes de tactiques sont possibles pour rafler la victoire dans *Speedball 2*



Speedball 2 est le premier projet de Dan chez les Bitmap Brothers :

"J'ai passé deux ou trois semaines à chercher des pistes, et je me souviens d'avoir bossé dur pour comprendre l'esprit du jeu. J'avais du mal à mettre le doigt dessus", nous confie-t-il. "L'idée était de faire mieux, en plus grand, avec une sorte de vue isométrique à 45 degrés. Pas évident. On me laissait une grande liberté créative."

Dan a ainsi pu développer son propre style, qui s'appuie sur une couleur unie et quelques calques de dégradé. "Je n'avais pas vraiment d'esthétique à laquelle me conforter", nous dit-il. "On se basait juste sur le premier jeu pour faire évoluer

ce que Mark y avait fait."

Richard Joseph signe la partie audio ainsi que les effets sonores, et travaille avec des musiques composées par un ancien membre du groupe *The Fall*, Simon Rogers, qui a rejoint John Foxx dans le groupe Nation 12.

À tous les niveaux, *Speedball 2* est un titre remarquable. "Pur et sans accroc", nous dit Dan. Le jeu, acclamé par la critique, sort à peu près en même temps que *Cadaver*, une aventure isométrique fantastique où les joueurs explorent des salles pour ramasser et combiner

des objets afin de résoudre des puzzles, tout en affrontant divers ennemis.

Eric explique que les Bitmap Brothers voulaient associer la complexité d'un jeu d'aventure en mode texte et un style de jeu plus arcade. *Cadaver* n'a pas aussi bien fonctionné que les autres jeux. "On voulait faire quelque chose à la *Dungeon Master*, une aventure qui séduise les joueurs d'arcade. Mais vu que ça ressemblait plus à des jeux comme *Knight Lore* ou





» [PlayStation] *Speedball 2100* est une version 3D de *Speedball 2*... un peu foirée.



► *Treasure Trap*, les gens ont cru que ce serait dans le même genre", souligne Eric.

Cela n'a pas entaché l'image du studio. 1991 marque la sortie du jeu de plateforme *Gods*, dont la bande-son est là encore signée *Nation 12*. Le dessinateur de comics Simon Bisley signe l'illustration de la boîte.

Conçu par Eric Matthews et Steve Tall, le jeu intègre une IA qui prend en compte la position du joueur et son niveau d'habileté. *Gods* est édité par Renegade, une nouvelle société fondée par les Bitmap Brothers en partenariat avec Heath et Adele Nozadar de Rhythm King et Tom Watson, un ancien employé de Telecomsoft et de Mirrorsoft. La création de Renegade est en partie due à la fermeture de Mirrorsoft (un des nombreux revers qu'essuiera Robert Maxwell, qui mourra la même année d'une chute – volontaire ou non – du pont de

son yacht) et à la volonté de mieux traiter les développeurs.

Renegade, comme les Bitmap Brothers, fait les choses à sa façon en partageant les bénéfices à 50/50 avec les développeurs. Mike explique avoir voulu imiter dans l'industrie du jeu vidéo ce que Rhythm King faisait dans celle de la musique.

Magic Pockets, dont la musique est signée Betty Boo, est également édité par Renegade en 1991. Le jeu est conçu par Sean Griffiths, ami de Dan depuis l'époque Palace Software. "J'avais déjà croisé Eric, Mike et Steve dans des soirées, et quand les Bitmap Brothers ont cherché de nouveaux projets, Dan leur a conseillé de voir avec moi. Après une rapide entrevue, ils m'ont proposé un poste", raconte Sean.

Ce dernier se souvient de l'ambiance dans les locaux des Bitmap Brothers : "Eric était un personnage plein de mystère. Toujours bien sapé, volubile, qui fumait clope sur clope. Les locaux étaient installés dans un entrepôt, c'était un super environnement de travail, qui encourageait la créativité et la différence. Mike poussait toujours au cul pour tenir les délais, et Eric privilégiait la qualité", poursuit Sean. "En général, Eric avait le dernier mot, du moins jusqu'à ce que les retards ne commencent à se compter non plus en semaines ou en mois, mais en années !"

Renegade commence à éditer d'autres studios, notamment Sensible Software et Bullfrog Productions,

dont la philosophie est très proche de celle des Bitmap Brothers. "Je crois que notre rapprochement avec Sensible Software a ajouté au prestige des Bitmap Brothers", nous dit Jamie Barber, arrivé en 1997. "Je me souviens d'une fois où je fumais une cigarette devant un bar, à l'E3, avec un journaliste qui n'arrivait pas à croire qu'il fumait avec 'The Jon', Mike et moi. Pour lui, c'était énorme !"

Le fait que les jeux des Bitmap Brothers soient très réussis y est évidemment pour quelque chose. En 1993

sort *The Chaos Engine*, qui aura une suite, trois ans plus tard. Le concept est signé Eric Matthews et Simon Knight, les graphismes sont de Dan, et Richard Joseph signe une des premières musiques interactives du jeu vidéo. Le thème principal de *The Chaos Engine* est quant à lui composé par le duo de DJ dub/dance Joi.

"La musique sublime les graphismes et le gameplay. Il n'y a rien de mieux que le son pour créer une ambiance", nous dit Dan, qui souligne avoir travaillé avec Phil Wilcox sur le jeu. "Il n'est pas resté pendant tout le développement, mais il a participé à son élaboration. C'est lui qui a eu l'idée de cette ambiance victorienne. On suivait nos intuitions."

En 1996, après avoir produit des *artworks* pour Z, Dan part des Bitmap Brothers, officiellement pour retrouver la liberté artistique des débuts. À cette époque, les choses commencent à tourner à l'aigre pour le studio.

La mort de l'Amiga et le déclin du marché 16-bits ont affecté le studio qui est resté fidèle à ses racines et à son indépendance. "Le jeu vidéo commençait à être envahi par les costards-cravate", nous dit Mike. "Pas mal de sociétés étaient désormais dirigées par des comptables, et non plus par des créatifs."

Les Bitmap Brothers s'accrochent. Ed Bartlett rejoint le studio en 1999, en tant que testeur sur *Speedball 2100*, avant de devenir designer sur Z : *Steel Soldiers* et de s'occuper du *level design* de *Xenon 2000 : Project PCF*. "J'étais un grand fan des Bitmap Brothers", nous avouet-il. "Sans exagérer, on peut dire que c'était mes héros. Travailler chez eux, c'était plus une histoire de famille qu'un vrai boulot. Quand je suis arrivé, la plupart des fondateurs et des collaborateurs étaient toujours là, mais du sang neuf plein de talent est aussi arrivé pour aller de l'avant et écrire de nouveaux chapitres."

Parmi ces petits nouveaux, il y a Anthony Bowler, engagé comme programmeur chez les Bitmap Brothers en 2001.

"C'était très *old school*, et l'esprit d'équipe était

» [Mega Drive] La version Mega Drive de *Gods* est bien plus rapide que les versions micro, ce qui rend le jeu encore plus difficile sur ce support.





» [PC] *Speedball 2* a eu droit à une refonte HD pour les PC actuels.

“Du sang neuf plein de talent est arrivé pour aller de l'avant et écrire de nouveaux chapitres”

Ed Bartlett

bien ancré”, se souvient-il. “Les Bitmap Brothers avaient une grosse réputation de créateurs de jeux incroyables, et j’étais très impatient de participer à leur nouveau projet, quel qu’il soit.”

Anthony a travaillé sur *Speedball Arena*, une suite au flop de *Speedball 2100*. Ed raconte avoir souhaité revisiter *Speedball* pour en faire un esport, et avoir signé avec Epic pour que les Bitmap Brothers utilisent l’*Unreal Engine*. Anthony nous apprend qu’avant d’être annulé, *Speedball Arena* était arrivé au stade du prototype jouable, avec joueurs, animations, un début d’IA, de grands écrans télé et quelques sons et musiques.

Malgré toutes les difficultés, la magie est toujours là : “J’ai commencé ma carrière chez les Bitmap Brothers, donc je n’avais pas de point de comparaison”, nous dit Jamie Whitworth, engagé comme level designer junior

en 2001. “En gros, il y avait deux groupes : le premier développait des jeux depuis les années 80 et le début des années 90, et l’autre se composait de la nouvelle génération de développeurs, qui n’étaient dans le milieu que depuis quelques années.”

Jamie a travaillé sur *World War II : Frontline Command*, qui sera le dernier gros jeu des Bitmap Brothers, conçu en collaboration avec Codemasters. Le projet se retrouve dans une impasse, assez tardivement, et Ed se retrouve face au directeur financier de Codemasters pour lui tendre trois scénarios gribouillés sur du papier brouillon, en lui demandant d’en choisir un.

“Un seul des scénarios convenait assez aux deux parties pour que le développement se poursuive comme prévu”, raconte Jamie. “Malheureusement, la bonne entente entre les deux sociétés était brisée, et c’est devenu impossible. On a pu négocier afin de terminer le



» Un dessin préparatoire de Dan Malone pour le manoir de *The Chaos Engine*.

développement et faire éditer le jeu par un petit nouveau dans le métier : Deep Silver.”

Pour joindre les deux bouts, Les Bitmap Brothers effectuent également le portage de trois jeux Namco sur PC (*Kill Switch*, *Dead To Rights* et *Pac-Man World 2*). Les beaux jours appartiennent au passé, mais quelques titres sortent tout de même, notamment une version mobile de *Z* en 2011, *Speedball 2 : Evolution* en 2012 sur Android, *The Chaos Engine* en 2013 sur PC, Linux et Mac et *Gods Remastered* en 2018 sur Xbox One.

Mike nous confie s’étonner d’être aujourd’hui toujours aussi reconnu qu’à l’époque.

“Ça frôle même parfois le ridicule”, nous dit-il. “On n’a jamais donné notre adresse, mais des gens sont venus frapper à notre porte pour demander des autographes



» [PC] *World War II : Frontline Command* prouve que les Bitmap Brothers peuvent aussi faire de la stratégie en temps réel.

et toutes sortes de trucs. Ces dernières années, j’ai été consultant et programmeur contractuel pour pas mal de projets, et à chaque fois que j’arrive dans une nouvelle société, je suis stupéfait que des tas de gens me reconnaissent : ‘Eh, mais vous êtes un des Bitmap Brothers !’. C’est la même chose quand je vais dans les salons de rétrogaming. Parfois, c’est limite l’émoute !”

Rock star un jour, rock star toujours... ✨

LE MAKING OF DE

GOODS



On reste encore un peu chez les Bitmap Brothers avec ce jeu de plateforme plein de dieux antiques, dont le développement n'a certes pas été herculéen, mais a tout de même demandé beaucoup de travail, comme nous le raconte Steve Tall...

Les Bitmap Brothers ont fait rêver plus d'un jeune joueur.

Non seulement ils créaient des jeux vidéo – et de très bons, même –, mais en outre, ils portaient des lunettes de soleil trop stylées et se baladaient en hélico. Il y avait de quoi être jaloux et ruminer sa rancœur du matin au soir (de préférence devant son ordi ou sa console, au grand dam des parents).

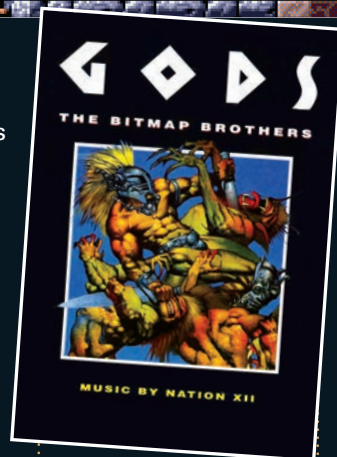
Bien sûr, la réalité n'était pas aussi fantasmagorique, mais c'était tout de même sympa de bosser chez les Bitmap Brothers. "En 1989, cela faisait deux ans que je bossais chez Tynesoft, mais je voulais faire des jeux plus proches de ceux auxquels j'aimais jouer", nous raconte Steve Tall, qui a rejoint l'équipe des Bitmap Brothers au tout début du développement de *Gods*. "J'avais monté une démo technologique sur Atari ST, un shoot-'em-up en scrolling de côté et en plein écran sur Atari ST. Le scrolling plein écran, c'était un gros challenge, sur ST, car la machine n'avait pas les capacités hardware de l'Amiga en la matière. Le gameplay de ma démo était simple, mais j'avais utilisé une technique pour afficher le vaisseau du joueur à chaque *frame*, dans l'intervalle vertical. Même si le jeu lui-même ne tournait qu'à trois ou quatre images/seconde, le fait que le vaisseau soit affiché à chaque *frame* faisait qu'il semblait très réactif. J'ai envoyé cette démo aux Bitmap Brothers, et j'ai reçu un coup de fil pour passer un entretien."

Sans le savoir, Steve avait trouvé la meilleure façon de se vendre :

"Ils cherchaient justement un programmeur pour bosser sur leur nouveau projet de jeu, un titre de



» [Amiga] Les ennemis volants sont de vraies plaies. Comme souvent, mais en pire.



INFOS

» ÉDITEUR :
RENEGADE SOFTWARE

» DÉVELOPPEUR :
LES BITMAP BROTHERS

» SORTIE :
1991

» SUPPORTS :
ATARI ST, DIVERS

» GENRE :
PLATEFORME/AVENTURE

plateforme qui avait besoin d'un scrolling en plein écran. Par chance, ma démo les a convaincus que je pourrais faire l'affaire."

Le concept de *Gods* est déjà établi quand Steve se met au travail : "Il y avait un début de *design document* et quelques visuels, quand je suis allé les voir pour mon entretien, mais je crois que c'est Eric [Matthews] qui a imaginé le concept. Dès que j'ai vu le premier sprite dessiné par Mark [Coleman] pour le jeu, j'ai compris qu'il y avait là le potentiel pour quelque chose de spécial."

Dans *Gods*, le joueur incarne le héros Hercule, dans un titre de plateforme teinté de hack-and-slash, affrontant toutes sortes de défis concoctés par les dieux, dans le but de décrocher l'immortalité. À l'époque, le jeu a souvent été comparé au *Black Tiger* de Capcom, qui met en scène un héros très similaire. Steve ne peut cependant nous confirmer quelque influence : "Je n'ai jamais joué à *Black Tiger*, mais je comprends pourquoi les gens ont pu comparer les deux titres. Vu les dates de sortie, il est en effet possible que ça ait inspiré Eric ou Mark, mais je ne me souviens pas d'en avoir jamais entendu parler."

La première mission de Steve est de créer un outil d'édition pour faciliter la conception des niveaux du jeu. "C'était le premier éditeur de jeu, et même le premier outil de développement d'importance, que j'ai jamais conçu", nous dit-il. "Je me rappelle que j'étais sceptique quant au fait que ce soit vraiment utile, au début. Mais en fait, c'était totalement justifié, d'autant plus que je travaillais à près de 500 kilomètres des locaux des Bitmap Brothers. Ça a permis à Eric de travailler indépendamment sur le game design et l'équilibrage, sans dépendre d'un programmeur." Cet éditeur était

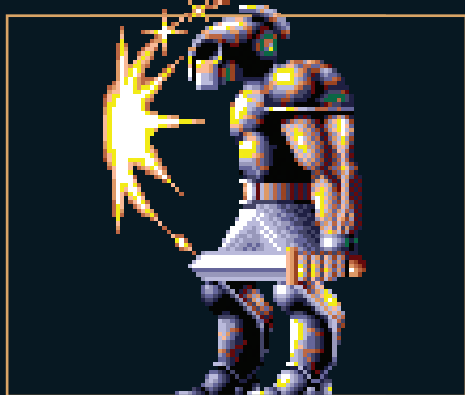


» [Amiga] Hercule peut méchamment améliorer sa puissance de frappe avec boules de feu et autres marteaux magiques.



LA CHASSE AUX BOSS

Les quatre gros travaux d'Hercule

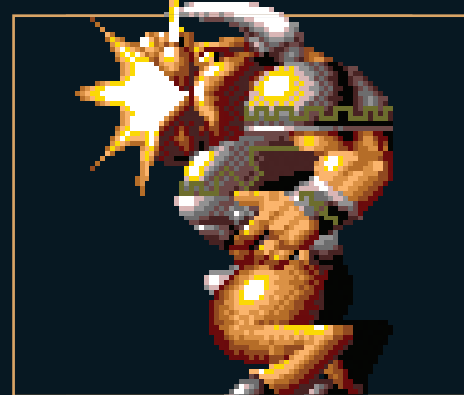


NIVEAU 1

□ Un géant qui avance et recule lentement en lançant des boules de feu en arc. Elles font mal, surtout que leur trajectoire très aiguë peut occasionner des dégâts multiples, mais il vous suffit de vous déplacer pour les éviter tranquillement et frapper quand vous le pouvez.

NIVEAU 2

□ Il est moins redoutable qu'il n'en a l'air et il se contente de planer du côté droit de la salle. Restez à gauche pour éviter son souffle enflammé et esquiviez les tirs occasionnels de sa queue, tout en tirant vous aussi de votre côté, mais pas avec votre queue.



NIVEAU 3

□ Le Minotaure vous charge constamment tout en crachant des projectiles. Essayez de rester en permanence à distance, à au moins un demi-écran de lui. Quand il saute, il fait trembler la terre. Passez en dessous si vous n'avez pas d'autre issue.

► un outil puissant qui permettait de faire ce que l'on voulait d'un stage de jeu. "Il y avait un éditeur de niveaux graphique, où l'utilisateur pouvait placer des plateformes, des trappes, des leviers et des interrupteurs, des générateurs d'ennemis", se souvient Steve. "On pouvait modifier les attributs des armes et des monstres, et il y avait même un outil de conception de vagues d'ennemis."

Outre cet éditeur graphique, l'outil intégrait également un éditeur de puzzles à plusieurs conditions.

Steve et Eric se partagent la conception des niveaux, une tâche particulièrement chronophage : "On a beaucoup expérimenté, beaucoup tâtonné, en jouant à ce que faisait l'autre pour s'échanger des critiques, idées et suggestions", se souvient Steve. "On avait chacun notre philosophie d'approche du level design. Eric préférait planifier ses stages au maximum en amont et réfléchissait en termes de flux de narration, avant de lancer l'éditeur. Moi, je sautais directement dans l'éditeur pour jouer avec les outils et

essayer toutes sortes de combinaisons. Globalement, Eric a conçu le premier niveau et le troisième, tandis que je me suis occupé du deuxième et du quatrième. C'est facile à voir, parce qu'Eric préparait tout à l'avance et aimait faire commencer le joueur à gauche, ce qui se tient, vu qu'on se sent plus à l'aise quand l'action va de gauche à droite."

La promotion pré-lancement de *Gods* s'est en grande partie axée sur le système d'intelligence artificielle des ennemis, dont le comportement devait être influencé par ce que faisait le joueur. "Je dirais qu'il y avait une volonté d'ajouter de la variété dans le gameplay, de rendre le monde de jeu plus interactif et moins prévisible", nous dit Steve. En réalité, cette intelligence était une illusion basée sur des conditions que le jeu prenait déjà en compte pour les puzzles :

"Je crois que l'idée du voleur est par exemple sortie d'une de nos discussions sur les puzzles et les éléments de gameplay, avec Eric", se souvient Steve. "Parfois, j'ajoutais des fonctionnalités à l'éditeur pour mettre en place des situations qu'on imaginait, mais on

cherchait aussi à exploiter de différentes manières les outils déjà disponibles pour créer de nouveaux puzzles intéressants. Quand les ennemis font des choses inattendues, comme par exemple voler une clef, tout est en fait scripté à l'avance dans l'éditeur et se base sur des déclencheurs définis, comme la position ou la santé du joueur, ou ce qu'il a dans son inventaire."

Les combats contre les boss sont plus figés, notamment parce qu'ils devaient être conçus autour des concepts artistiques finaux. "Je suis sûr qu'Eric et Mark ont pas mal discuté de l'aspect des boss, avant que les dessins ne soient créés, mais je suis arrivé après que leur apparence ait été arrêtée", se souvient Steve. "Je récupérais des planches de sprites des boss et je devais me débrouiller pour rassembler les morceaux, avant de chercher comment ils devaient bouger et attaquer."

Impossible de ne pas évoquer la difficulté dynamique de *Gods*.

Steve nous apprend que celle-ci était également réglée via son éditeur, décidément très polyvalent : "Ça se jouait à certains points de progression sur la carte et on se servait aussi de la santé, de l'inventaire et du nombre de vies qui restaient au joueur pour régler la difficulté. Dans certaines conditions, on rajoutait une vie supplémentaire à récupérer, ou une arme qui pourrait aider le joueur."

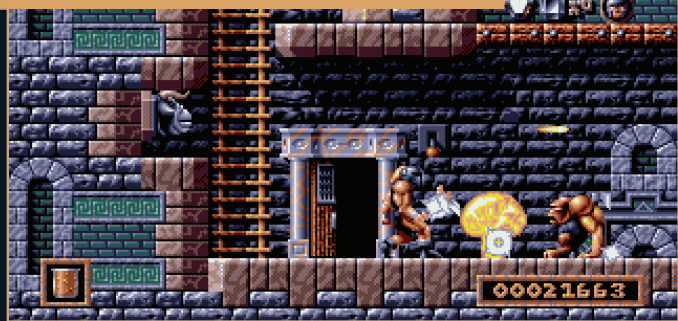
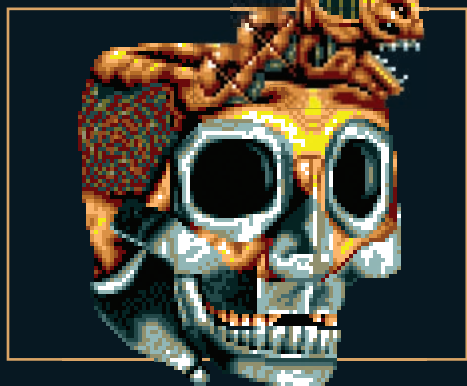
Steve ne travaillait pas dans les locaux des Bitmap Brothers, mais chez lui, dans le nord-est de l'Angleterre. "J'ai presque tout fait de chez moi", nous raconte-t-il. "J'allais à Londres environ une fois par mois, et parfois, Eric ou Mike venait me voir. On avait de longues discussions



» [Amiga] Des ennemis peuvent apparaître n'importe où. Ne baissez jamais votre garde.

NIVEAU 4

Restez sur le côté gauche de la plateforme en haut et visez l'espèce de serpent qui émerge du crâne. Esquivez la première fois que la bête se montre, puis tournez à droite et tirez jusqu'à ce qu'elle périsse. Vous allez devoir enchaîner plusieurs pour décrocher la victoire ultime.



téléphoniques. J'envoyais mon code et je téléchargeais les *assets* par modem. Vers la fin du développement, j'allais plus souvent à Londres, et mes voyages qui devaient durer deux jours devaient jusqu'à deux semaines, pendant lesquelles je ne quittais quasiment pas les locaux. Je dormais par terre. Après dix jours comme ça, je sentais si mauvais que Mike m'a traîné chez sa sœur pour que je prenne un bain. Du bon vieux crunch à l'ancienne, en somme !"

Le succès est immédiat pour *Gods*, quand il sort en 1991, et des années plus tard, le jeu est resté dans les mémoires. "Je ne pourrais pas dire pourquoi, objectivement", nous avoue Steve. "Peut-être grâce à sa rejouabilité – il n'est pas facile de résoudre tous les puzzles en un seul *run*. C'était un jeu ardu, même avec la difficulté adaptative. Et puis, il y a les superbes graphismes de Mark, son style très reconnaissable, tellement synonyme des Bitmap Brothers. La musique était bien, aussi. Les Bitmap Brothers ont toujours favorisé la qualité, et je crois que les gens le savaient et l'appréciaient."

Gods n'a hélas jamais eu de suite, ni de portages sur des supports plus récents... du moins jusqu'au retour de Hercule en 2018, grâce au remaster de Robot Riot, dont on vous parle de suite ! *

» [Amiga] Il y a plein de trésors alléchants, juste au-dessus... mais comment diable les atteindre ?



DIVINES CONVERSIONS

Même les Dieux n'ont pas droit au même traitement d'un support de jeu à l'autre...

ATARI ST ▶

C'est le support de développement d'origine, donc la version ST est solide comme le roc. La jouabilité est très bonne, tout comme la musique. Bref, c'est avec la mouture Amiga la version idéale pour découvrir *Gods* dans les meilleures conditions.



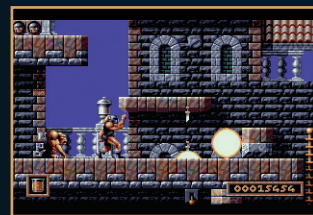
AMIGA

La version Amiga est sans surprise un peu plus jolie que celle sur ST, mais juste un peu. La musique d'intro est un poil meilleure, les dégradés d'arrière-plan bénéficient de la bonne gestion des couleurs par l'Amiga, mais c'est quasiment tout. Très bien aussi.



ACORN ARCHIMEDES ▶

Ce portage signé Krisalis est un peu un compromis entre les différentes versions. On retrouve le HUD du duo ST/Amiga, mais pas de musique en jeu. Les dégradés d'arrière-plan sont absents, comme sur PC/PC-98.



PC

La première version avec une barre de statut fixe, et donc un écran de jeu réduit. Avec une carte son Roland MT-32, on a droit à de la musique d'arrière-plan. Sinon, ben non. À part ça, c'est un portage tout à fait propre, mais sans dégradés de fond.



NEC PC-98 ▶

Cette version pour ordi japonais signée PCM Complete est entièrement en anglais et se base sur la version PC, avec la même musique de fond et des arrière-plans simplifiés. Les performances dépendent bien sûr du processeur.



MEGA DRIVE

On retrouve ici de la musique *in-game* et de nouvelles séquences d'intro et de fin, mais aussi des graphismes recolorisés, de nouveaux fonds et des commandes un peu revues. Le jeu est plus rapide que sur ordinateur, et donc plus difficile.



SNES ▶

Très semblable à la mouture Mega Drive, cette version bénéficie des capacités de la puce audio de la console pour la musique, mais la résolution moins élevée réduit le champ de vision horizontal, ce qui complique encore un peu plus les choses.



REMASTERISER GODS

Malgré sa grande popularité, *Gods* n'a jamais eu droit à une suite ou à une quelque revisite, du moins jusqu'à ce récent remaster, sorti en 2018. Nils Hammerich nous conte son histoire...

Après *The Chaos Engine* et *Speedball 2 : Brutal Deluxe*, *Gods* a enfin bénéficié à son tour d'une remise au goût du jour en haute définition pour séduire les nouvelles générations de joueurs. Robot Riot a fait du beau boulot, en améliorant légèrement le jeu d'origine sans le trahir, mais si ce remaster n'est sorti qu'en 2018, cela fait de nombreuses années que Nils Hammerich, le dirigeant de Robot Riot, essaye de ressusciter ce titre des Bitmap Brothers.

"Je dirigeais une société spécialisée dans les jeux mobiles, des années avant la sortie de l'iPhone, à l'époque des téléphones Java", nous raconte-

t-il. "Personne ne prenait ce marché au sérieux, alors il y avait de belles opportunités pour ressusciter des marques célèbres sur ces supports. Pendant un salon, j'ai pu décrocher les droits de jeux des Bitmap Brothers, dont *Gods*. D'un point de vue personnel, c'était une évidence qu'il fallait travailler sur ce titre auquel j'avais tant joué, à l'époque de l'Atari ST. Mais ça n'a pas pu se faire. On avait la licence et on a travaillé sur une version Java quelque temps, mais ça n'est jamais sorti. La société a été revendue et, pour faire simple, j'ai perdu la licence."

Heureusement, cette entreprise avortée sera la graine qui donnera finalement naissance à *Gods Remastered* et permettra à Nils de revisiter un de ses jeux ST préférés : "L'idée m'a toujours trotté dans la tête, et il y a deux ans, j'ai décidé de me



» [PC] Hercule a plein d'armes à disposition pour affronter les nombreux dangers qui l'attendent.

lancer pour de bon en contactant la société qui possédait tous les *assets* de ma précédente compagnie, et j'ai pu récupérer la licence. J'ai commencé à travailler sur une version mobile sur iOS et Android, et une fois que j'avais bien avancé dessus, j'ai contacté Mike Montgomery pour lui demander ce qu'il penserait de l'idée de ressortir aussi le jeu sur d'autres supports – la licence que j'avais ne concernait que les supports mobiles. Il a aimé l'idée, et vu que le développement était bien avancé, il a pu voir ce que j'avais fait. Ça lui a plu, et il a accepté qu'on se lance aussi sur les autres supports."

Le travail sur *Gods Remastered* a été facilité par le fait que Nils a pu disposer d'une grande partie du matériel original : "La licence d'origine incluait le code source pour Amiga et PC, ainsi que les graphismes. Je n'ai donc pas



» [PC] Si le remake de Robot Riot s'appuie sur un tout nouveau moteur, il reste très fidèle à la version 16-bits d'origine.





» [PC] La difficulté dynamique fait son retour dans *Gods Remastered*, comme l'indique le bonus d'aide visible ci-dessus.

eu beaucoup de mal à rassembler tous les éléments d'origine. Je me suis bien amusé à apprendre l'assembleur Motorola, d'autant que je n'avais plus travaillé en assembleur depuis le C64 ! La majeure partie du code était très bien documentée, c'était agréable à lire et l'implémentation était très simple. C'était très professionnel."

Gods Remastered tourne à 60 images/seconde, tout en gardant le rythme des versions micro d'origine.

Les principaux changements sont graphiques avec des modèles 3D, des ombres et des lumières dynamiques, mais on peut basculer à tout moment sur le rendu original, comme dans le remaster de *The Dragon's Trap*, entre autres.

"Tout est calculé en parallèle, on a juste à basculer d'un rendu à l'autre",

» [PC] Les effets spéciaux de la version d'origine étaient certes impressionnants, mais pas autant que leurs remplaçants modernes.



"L'idée m'a toujours trotté dans la tête, et il y a deux ans, j'ai décidé de me lancer pour de bon"

Nils Hammerich

explique Nils. "Ça n'a pas été facile à mettre en œuvre. Il y a bien sûr quelques restrictions évidentes : pour basculer d'un mode à l'autre à tout moment, il faut absolument garder le gameplay d'origine intact. Pour les transitions d'animation, ça nous a un peu limités parce que tout doit pouvoir basculer instantanément, et revenir à la façon dont les animations fonctionnaient à l'époque, sans accroc."

Pour être certain d'être fidèle aux attentes, Nils a collaboré avec Mike

Montgomery sur ce remaster : "Il a testé un peu le jeu et a fait de très bonnes suggestions, par exemple pour la modernisation des commandes", explique Nils. "Mais les choses sont les mêmes, très majoritairement : le design des niveaux, les puzzles, la configuration des ennemis... on a laissé tout cela intact. Il n'y a qu'une seule exception majeure : à mon grand regret, on n'a pas eu le droit de reprendre la musique d'intro d'origine. Tout le monde s'en souvient, alors on aurait aimé l'utiliser. On a contacté la maison de disques qui en possède les droits, mais visiblement, ça ne les intéressait pas."

Si Nils n'a pas pu reprendre cette musique d'intro, lui et son équipe ont tout de même réussi à créer un jeu qui non seulement rend un bel hommage à la version originale, mais qui a aussi largement de quoi séduire les joueurs qui n'ont pas connu *Gods* sur supports 16-bits, voici plus de 28 ans.

Gods, tout comme son héros, a dû surmonter de grands obstacles pour décrocher l'immortalité... ou du moins, ce qu'il s'en rapproche dans le petit monde merveilleux du jeu vidéo ! ★

» [PC] Si vous en avez les moyens, il y a des tas d'objets à acheter en boutique.



LE PUR MOMENT...

Bonanza Bros

» SUPPORT : ARCADE » SORTIE : 1990 » DÉVELOPPEUR : SEGA

Tout bien considéré, le premier niveau de *Bonanza Bros* est plutôt simple. Il y a quelques gardes ci et là, mais on peut facilement ressortir de la banque avec un bon petit butin et s'enfuir en dirigeable. Ce qui, soit dit en passant, n'est peut-être pas le plus discret des véhicules pour s'enfuir. Mais passons.

Par contre, les choses se compliquent dès le manoir du deuxième stage. Il y a là pas mal de gardes armés de boucliers, sans oublier ce gros type, là, capable d'absorber bon nombre de tirs tout en vous jetant des bombes. Heureusement, vous avez repéré les lieux à l'avance et remarqué que le propriétaire de l'endroit, sans doute un poil excentrique, a installé une Tyrolienne entre les différentes ailes du manoir. Alors hop : on fonce d'un côté du bâtiment, on met le boxon et on alerte les gardes, puis on se grouille de repartir de l'autre côté par le câble et ainsi semer les autres totos qui devront, eux, emprunter les escaliers. Mouahahah. ★

INSERT
CRED

1UP
46100



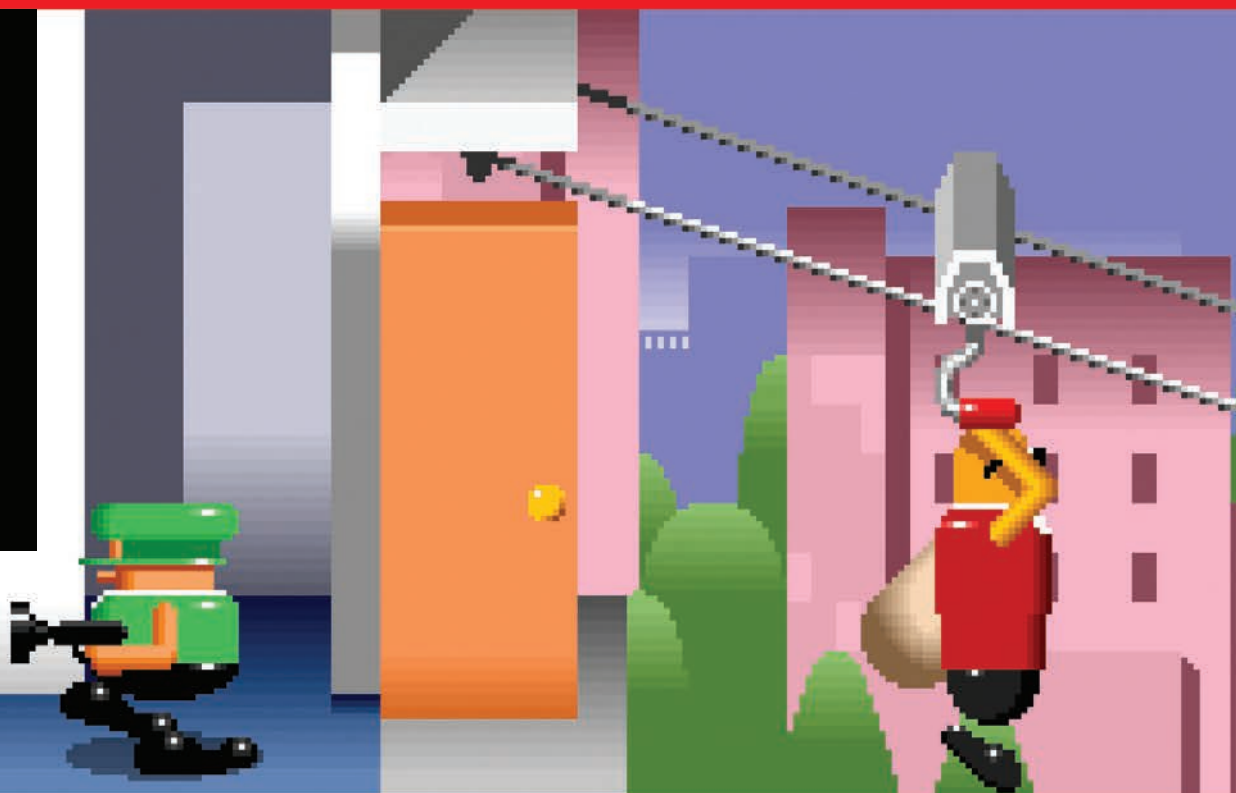
x2

1:38



P'tite BLO

Mobo et Robo sont deux cambrioleurs avides qui rêvent de s'en mettre plein les poches... Du moins au Japon, car en Europe, l'histoire raconte que la police les a engagés pour infiltrer la pègre et voler des preuves de crime. Aux États-Unis, 'Mike' et 'Spike' sont "testeurs de systèmes de sécurité". L'histoire change, mais le gameplay, mêlant action et un zeste d'infiltration, reste le même. Le jeu a été porté sur Master System, Mega Drive, PC Engine et Sharp X68000, mais aussi sur Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga et Atari ST.



COINS
T 0



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Ça dérape

Il suffit d'une peau de banane pour que le meilleur des plans parte en sucette. En tombant, vous faites un tel raffut que ça alerte les gardes du coin. Cinq fruits et légumes par jour, qu'ils disaient...



Dans l'impasse

Oups, gaulé ! Les gardes à bouclier débarquent. Vite, à l'abri ! Attendez, non, mauvais réflexe. Il aurait mieux valu fuir, car on ne fait pas le poids, au contact. On va morfler, là. Et pas qu'un peu.



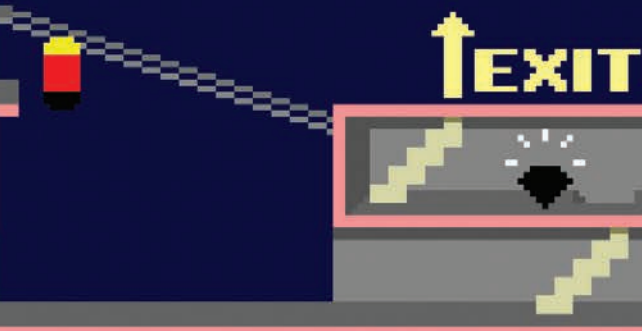
Pas vu, pas pris

Dans le niveau-bonus, évitez la lumière des projecteurs et récupérez un maximum de sacs de thunes. Comptez 1000 points par sac ramassé et 10.000 points en bonus si vous les chopez tous dans le (très court) temps imparti.

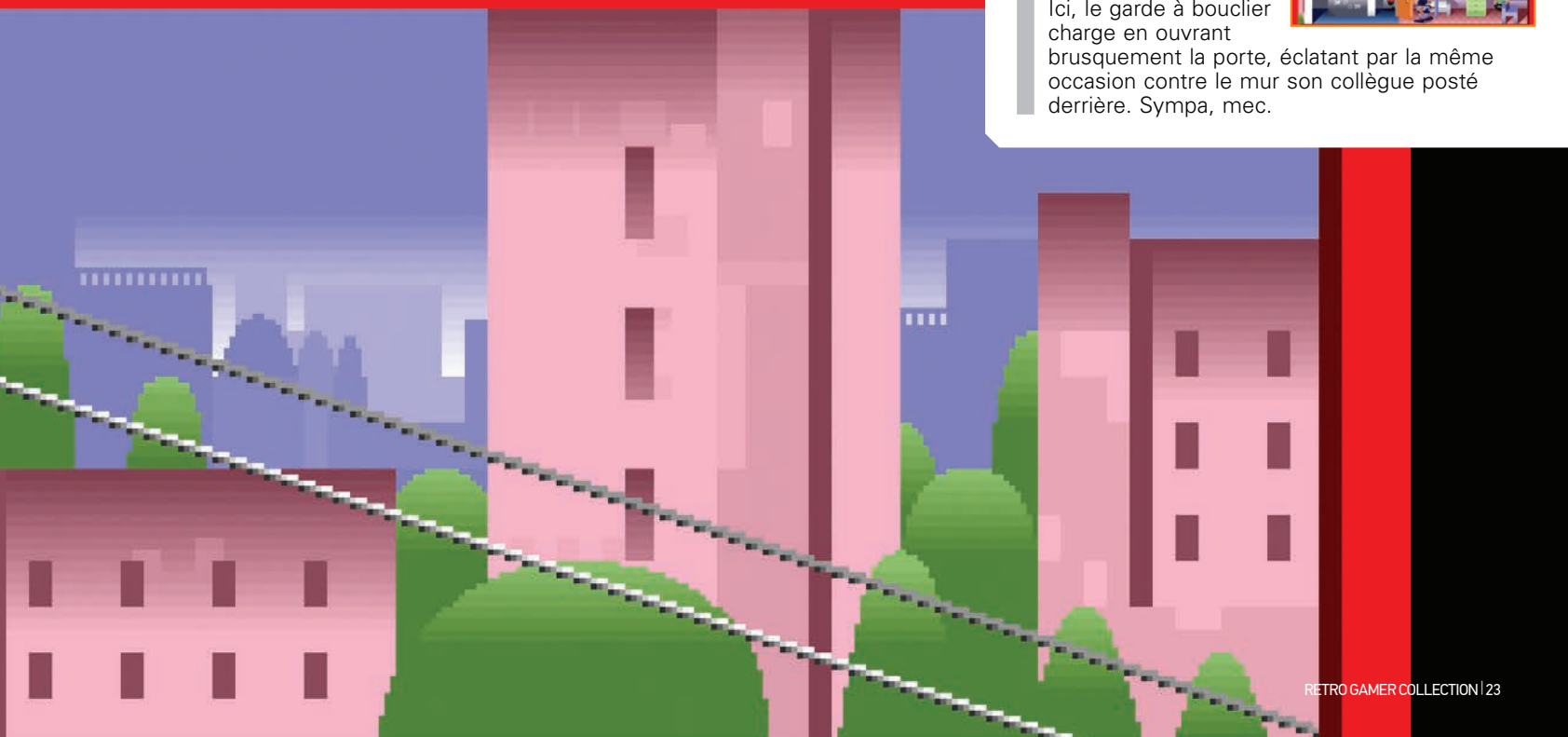


Paf le garde

Les officiers de sécurité sont de braves types, mais les braves types ne sont pas très fut-fut. Ici, le garde à bouclier charge en ouvrant brusquement la porte, éclatant par la même occasion contre le mur son collègue posté derrière. Sympa, mec.



STAGE
2



LE GUIDE ULTIME D' **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO**



Aujourd'hui, ISS rame sévèrement face à l'obscène domination des FIFA d'EA, mais n'oublions pas que c'est bien le jeu de foot en 3D de Konami qui a révolutionné le genre. On se refait le match.

En 1997, Konami avait déjà une certaine expérience du côté des jeux de foot d'arcade, et la marque *International Superstar Soccer* elle-même avait déjà brillé sur SNES quelques années – et était considérée comme un des meilleurs jeux de football de l'ère 16-bits. *ISS* et sa suite *Deluxe* reprenaient la même représentation isométrique que les premiers volets de la série des *FIFA*. Cette vue isométrique donnait déjà un bon coup de vieux aux jeux comme l'exceptionnel *Sensible Soccer* et ses petits bonshommes, mais la révolution

polygonale qui suivrait allait encore les enfoncer un peu plus. Techniquement, *ISS Pro* n'est pas la première incursion de la série dans la troisième dimension, puisqu'il s'agit d'une refonte d'un des premiers titres PlayStation baptisé *Goal Storm* qui, malgré la grande popularité du football en Europe, n'a pourtant pas eu droit à une sortie PAL. Cela a sans doute joué en faveur d'*ISS Pro*, arrivé après une brouette de jeux de foot allant de passable à pitoyable, sortis au fil de la première année de la PlayStation. Les *Actua Soccer*, *Adidas Power Soccer*, *Striker '96* et compagnie ont certes répondu à la demande à court terme, mais ont vite accusé leurs limites, une fois passé l'attrait de la nouveauté de la 3D. Les fans de ballon rond ont donc dû à l'époque se rabattre sur le premier *FIFA* en 3D pour trouver ce qui se rapprochait le plus d'un bon jeu de foot.

Une critique récurrente des premiers jeux de football en 3D était qu'il était souvent trop facile de marquer, une fois qu'on avait trouvé la bonne combine. Le problème a bien plombé la première



» [PlayStation] La caméra libre des replays est toujours appréciable pour jubiler un max après un beau but.

» [PlayStation] L'équipe à domicile est en bleu sur le radar, et les visiteurs en rouge.





TROP D'LA BALLE

ISsez comme un pro



▲ MATEZ LE RADAR

□ La mini-carte, en bas de l'écran, est là pour une bonne raison : elle est bien pratique pour préparer les balles longues et éviter de perdre bêtement la possession de la balle en faisant une passe dans le vide.



▲ AMORCEZ VOTRE COUP

□ Les volées doivent être déclenchées au bon moment, mais pour les autres actions, vous pouvez préparer votre coup avant que la balle ne vous arrive dans les pieds. Placez-vous bien, gardez le bouton X enfoncé pour passer la balle ou sur □ pour tenter un tir au but.



▲ SPRINTÉZ MODÉRÉ

□ Vous courez plus vite en gardant R1 enfoncé, mais vous ne pouvez pas changer de direction et vous poussez la balle devant vous, au risque qu'elle soit récupérée par un défenseur. Ne sprintez donc que quand vous êtes certain d'avoir la place.



▲ LE JUSTE CHOIX

□ Mieux vaut avoir un ou deux coups d'avance : appuyez sur L1 pour changer de joueur, laissez l'ordinateur bloquer pendant que vous vous reculez afin de renforcer la défense.

▼ À FOND LA FORME

□ Vérifiez la condition physique de vos joueurs avant le match. C'est totalement aléatoire et ça a un impact non négligeable sur leurs stats, donc un grand buteur avec une icône triste jouera moins bien qu'un remplaçant qui a la patate.



▼ PAS DE UNE-DEUX

□ Vous pouvez essayer des une-deux, mais on vous conseille de coller à la balle. Konami semble avoir bien repéré cette lacune, car l'action a été sensiblement améliorée dans les volets suivants... à en devenir méchamment efficace.



▼ LA BONNE ÉQUIPE

□ Pour mettre toutes les chances de votre côté, choisissez les bons joueurs, mais attention : vu l'absence de stats en jeu, cela demande une certaine connaissance des vrais joueurs des années 90... et de les repérer derrière leurs pseudos.



▼ BUUUUUUUUUUTTTT!!!

□ Entraînez-vous à utiliser les commandes avancées pour humilier vos adversaires en multi. Les replays et les célébrations n'en seront que plus savoureux.



» [PlayStation] Absence de droits oblige, les noms des joueurs sont fictifs, ce qui n'empêche pas de retrouver qui ils représentent, quand on s'y connaît un peu...

vague de FIFA en 3D privilégiant le spectacle et où les scores à deux chiffres étaient plutôt courants. Notre sauveur du ballon rond vidéoludique est sorti sous différents titres suivant les territoires (*ISS Pro* en Europe, *Winning Eleven '97* au Japon et *Goal Storm '97* aux États-Unis), avec des joueurs aux noms totalement fictifs. Si *ISS Pro* ne dispose pas des licences officielles, le jeu a un énorme atout, qui deviendra la marque de fabrique de toute la série. Mais nous y reviendrons plus tard, parce qu'on aime ménager le suspense, mais aussi parce qu'il est important de bien expliquer pourquoi *ISS Pro* est un vrai tournant du jeu de foot.

Les limitations des machines plus anciennes contraignaient l'émulation du nombre délirant de variables que peuvent représenter 22 types qui courent après une balle, aussi les premiers jeux de foot se rapprochaient-ils plus du flipper – un flipper où les champignons portent des shorts et des crampons. Si FIFA a voulu accentuer le réalisme



» [PlayStation] Plusieurs angles de caméra sont disponibles. Celui-ci est franchement inexploitable, surtout à deux joueurs.



» [PlayStation] Les gardiens sont généralement contrôlés par l'IA, mais vous pouvez prendre les commandes pour faire remonter la balle sur le terrain.

► en ralentissant les choses, *ISS Pro* débarque avec une tout autre approche : recréer la fluidité d'un bon match, quitte à ne pas en reproduire parfaitement chaque nuance. Le résultat est un titre très agréable à prendre en main, et pas seulement parce que la concurrence était une vraie plaie en la matière, comparativement. Même aujourd'hui, on ne peut qu'admirer la fluidité de jeu dans *ISS Pro*, la chorégraphie soignée des joueurs, balle au pied ou non, et bien sûr, la qualité de certaines animations. Les commandes sont en accord, du moins quand on commence à maîtriser certaines des options les plus complexes. Des actions peuvent être amorcées en avance en maintenant les boutons enfoncés pendant que la balle arrive au joueur, afin de mettre en place un jeu de passe très fluide ou des frappes au but rapides pour déborder la défense.

Si les commandes d'*ISS Pro* sont très loin des contrôles à un ou deux boutons avec lesquels tant de joueurs ont grandi, il reste possible de s'en sortir avec seulement quelques boutons. Les combinaisons et commandes avancées offrent quant à elles une grande profondeur de jeu et des possibilités surprenantes, dans les mains de joueurs expérimentés.

Cependant, *ISS* revendique son héritage arcade sous toutes ses autres facettes. Le jeu est éclatant, avec des graphismes clairs et très colorés qui auraient toute leur place sur un moniteur de borne. Les menus sont très lisibles et n'offrent qu'un nombre limité d'options, et toutes

"LE JEU EST ÉCLATANT, AVEC DES GRAPHISMES CLAIRS ET TRÈS COLORÉS"

sortes de petites choses sont présentées de façon très 'arcade', comme la forme des joueurs symbolisée par de petits smileys. Les commentaires illustrent parfaitement ce cocktail de réalisme et de fantaisie, singeant les commentateurs de matchs avec toutes sortes de clichés et d'évidences sur un ton surexcité, là encore très arcade. C'est encore un peu grossier sur les bords, bien sûr, mais *ISS Pro* est de loin la meilleure option du moment pour tous les fans de football.



» [PlayStation] Alors, comment t'expliquer ça, Konami... En fait, pas besoin de l'écrire en gros sur l'écran : on le sait, que quand l'arbitre siffle, le match est fini.

A lors qu'EA s'appuie de plus en plus sur ses licences officielles pour épater les joueurs avec des sportifs plus vrais que nature et un habillage de plus en plus stylisé, sans pour autant corriger les défauts inhérents au gameplay, deux autres volets de la série *ISS Pro Evolution* suivront dans les premières années de la PlayStation. Un système de commandes encore plus précis et complet, des mouvements toujours plus réalistes et l'ajout de l'excellente Ligue des Masters (un mélange d'action sur le terrain et de gestion en coulisses, où l'on peut acheter de nouveaux joueurs et monter une équipe de rêve) compensent largement l'absence des vrais noms des joueurs. *FIFA* s'impose comme la référence pour tous ceux qui recherchent une reproduction des matchs qui passent à la télé, tandis qu'*ISS* reste le choix des puristes qui privilégient le meilleur gameplay.

Depuis lors, c'est là ce qui distingue les deux franchises, même après que Konami ait abandonné son "*ISS*" en arrivant sur PlayStation 2 afin de créer sa marque désormais légendaire des *Pro Evolution Soccer*, reine des pelouses de toute une génération de consoles. Puis est venu

1st 08:47

AU FIL DES SAISONS

D'ISS à PES

ISS PRO EVOLUTION

PLAYSTATION, 1999

□ Les différentes améliorations apportées à tous les aspects du jeu originel en font déjà un indispensable, mais c'est le mode Ligue des Masters qui rafle vraiment la mise. Tous les matchs comptent, puisque chaque succès vous aide à améliorer votre équipe, saison après saison.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PS2, 2000

□ Konami a clairement tiré à côté du but avec ce titre de lancement de la PS2, qui offre de l'action très arcade, mais sans la profondeur de jeu des derniers volets PlayStation. Une véritable et regrettable régression.

PRO EVOLUTION SOCCER

PS2, 2001

□ Ah, c'est mieux ! Le jeu reprend là où *ISS Pro Evolution 2* s'était arrêté et s'impose comme la référence de ce qu'un jeu de foot de cette génération se doit de proposer.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

DIVERS, 2006

□ Des idées expérimentales pas toujours bienvenues et la concurrence de l'habillage réaliste du rival *FIFA* marquent la fin d'une ère pour *PES*. C'est encore plutôt bon, mais ensuite, la franchise a commencé à vaciller...

PES 2019

DIVERS, 2018

□ On avance de plus d'une décennie pour retrouver *PES* en bonne forme après des années de hauts et de bas. *FIFA* règne toujours sur le marché, mais *PES* tire son carton rouge du jeu et s'impose, n'en déplaise à certains, comme le meilleur jeu de foot du moment.



» [PlayStation] Dans les années 90, les gardiens de but avaient le droit aux coups spéciaux façon *Psycho Crusher*. C'était le bon temps.

le temps de l'acronyme *PES*, toujours présent aujourd'hui.

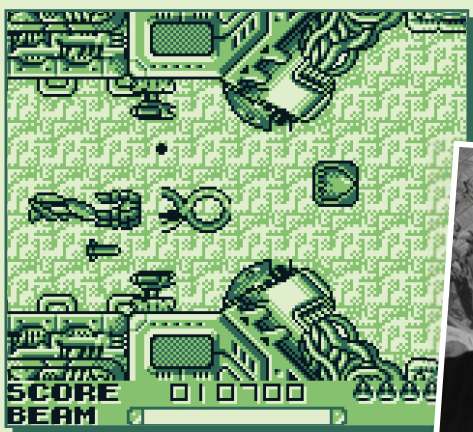
D'ailleurs, ce n'est pas un hasard si un arbitre illustre la jaquette de *Pro Evo 3* : c'est le parfait symbole de ce qu'est devenue la franchise, qui a toujours imposé son autorité sur le petit monde du jeu vidéo de football. Si *ISS Pro* n'avait pas semé ses graines d'excellence, il y a fort à parier que *PES* n'en serait pas là.

Et même s'il est aujourd'hui très généralement occulté par le bulldozer *FIFA*, il occupe toujours une place de choix dans nos cœurs de fervents supporters. *

LE MAKING OF DE R-TYPE II

Bob Pape est de ces programmeurs qui n'ont pas peur de repousser les limites des machines 8-bits ! Il nous raconte comment il a réussi à porter le spectaculaire jeu d'arcade *R-Type II* sur la modeste Game Boy...

Le premier *R-Type* n'aurait jamais pu tenir dans la Game Boy et son petit écran monochrome, avec son déchaînement frénétique d'action et ses ennemis massifs. Impossible. Sauf que Jas Austin, programmeur chez BITS, a prouvé le contraire en livrant un portage à la fois très authentique et qui mérite très largement qu'on s'y adonne. Cette conversion, sortie en 1991, est devenue la référence pour les conversions de l'arcade sur Game Boy, et il n'est guère étonnant que BITS se soit aussi attelé à l'adaptation de sa suite.



» [Game Boy] Les décors d'arrière-plan sont simples afin de ne pas interférer avec l'action au premier plan.



INFOS

- » ÉDITEUR : IREM
- » DÉVELOPPEUR : BITS
- » SORTIE : 1992
- » SUPPORT : GAME BOY
- » GENRE : SHOOT-EM-UP

"Jas a fait un boulot exceptionnel, sur le premier *R-Type*, mais il était pris par d'autres projets", nous raconte Bob Pape. "Je venais juste de revenir de Californie, après avoir travaillé sur la version Master System de *Shadow Of The Beast*, quand mon agent Jacqui Lyons m'a appelé pour me demander si ça m'intéresserait de faire la version Game Boy de *R-Type II*. J'étais dispo, donc j'ai dit oui. C'est aussi simple que ça."

Le fait que Bob ait déjà signé l'excellent portage Spectrum du premier *R-Type* a sans doute également joué, d'autant que la Game Boy et le ZX Spectrum s'architecturent autour du même processeur. Enfin, presque.

"En gros, le processeur de Game Boy, c'est un 8080 modifié, ce qui signifie que la moitié des registres et des opérations disponibles sur le Z80 ne le sont pas", nous explique Bob. "Ça peut sembler désavantageux, mais en fait, ça pousse à coder de façon à la fois resserrée et inventive. Il faut faire attention à tout, ce qui demande une concentration incroyable. Je pense que ça aide d'avoir travaillé sur Spectrum ou tout autre ordinateur avec peu de mémoire. Travailler sur une machine où il faut se battre pour tirer parti du moindre octet, ce n'est pas rien, et c'est un vrai avantage de déjà savoir gérer efficacement les limites du processeur."

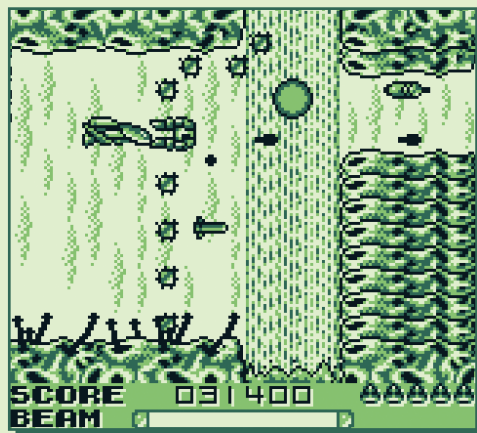


"TRAVAILLER SUR UNE MACHINE OÙ IL FAUT SE BATTRE POUR TIRER PARTI DU MOINDRE OCTET, CE N'EST PAS RIEN"

Bob Pape

L'expérience de Bob sur le portage du premier *R-Type* lui facilite le travail, et la programmation se déroule sans accroc notable : "J'étais assez confiant, vu que j'avais déjà programmé *R-Type* et que je savais comment j'allais intégrer certaines mécaniques de jeu. Je n'avais pas à me demander comment faire les choses, avant de réfléchir à la façon dont j'allais les coder : je sautais directement à cette deuxième étape. Je me suis juste trompé en pensant que les sprites et le scrolling hardware de la Game Boy allaient me faciliter le travail. En réalité, ce fut tout le contraire : sur Spectrum, je pouvais ajouter des trucs à l'écran encore et encore, et tout ce qu'il se passait, c'était que le *frame rate* chutait. Mais avec les sprites hardware de la Game Boy, par exemple, on est limité sur le nombre de sprites à intégrer à chaque *frame*, mais aussi sur leur position, pour qu'ils restent visibles."

Bob a heureusement pu bénéficier de l'aide d'Irem pour son portage : "Un jour, j'ai reçu un petit paquet très lourd au courrier : des impressions couleur de tous les graphismes du jeu. Rien d'inhabituel, en soi, sauf qu'Irem avait imprimé un seul élément graphique par page, et qu'il y avait vraiment *beaucoup* de graphismes. Si un alien était animé en 8 images, par exemple, ça faisait huit pages. On pouvait littéralement voir les animations comme sur les bons vieux



» [Game Boy] On croise de jolies cascades dans le très humide niveau 2.

folioscopes ! Ça ne m'a pas tellement servi personnellement, donc je les ai confiées à Mark Jones, qui s'est occupé des graphismes. Ça lui a été bien utile pour les séquences d'animation."

Bob a également eu un accès (limité) à la machine d'arcade d'origine. "On avait une borne, dans les locaux de BITS, à Londres, mais elle n'en a jamais bougé", souligne-t-il. Il a essentiellement travaillé chez lui, à Swansea, dans le Pays de Galles, à plus de 300 kilomètres de la capitale anglaise.

"J'y ai joué deux-trois fois, en passant au bureau. La première fois, c'est quand Mark et moi on

LA CRÈME DE LA CRÈME

D'autres très bons portages de jeux
d'arcade sur Game Boy

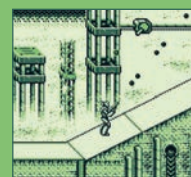
NEMESIS

□ Les fans de la série des *Gradius* peuvent se délecter avec cette bonne alternative à *R-Type*, sortie sous le titre export original du jeu d'arcade. Un très bon shooter soigneusement pensé pour la petite portable de Nintendo.



PROBOTECTOR

□ L'adaptation Game Boy du classique du *run-and-gun* *Contra* (bien qu'elle ait plus en commun avec *Super Contra*) est un festival d'action qui s'impose clairement comme un des meilleurs jeux sur ce support, toutes origines confondues.



DOUBLE DRAGON

□ La première fournée de portages de *Double Dragon* n'était pas terrible, mais la version Game Boy est une réussite inattendue, bien meilleure que ses suites. Si bon qu'on lui pardonne l'absence du coopératif à deux joueurs.



BOMB JACK

□ Sorti 8 ans après le jeu d'arcade (paru en 1992), ce portage, égaillé part des musiques et des effets sonores guillerets, prouve que le gameplay de *Bomb Jack* est intemporel – et parfaitement adapté à un support portable.



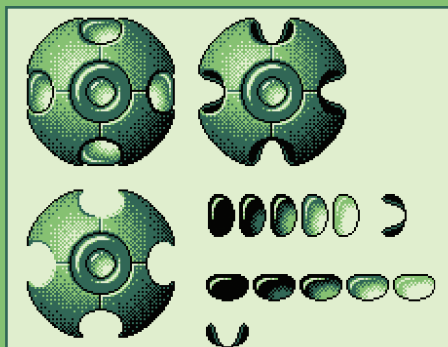
DONKEY KONG

□ Nintendo donne une leçon à tout le monde en montrant comment bien reproduire un classique en l'étoffant jusqu'à en faire pratiquement un autre jeu. Conçu pour le Super Game Boy, ça reste très jouable sur la portable de base.



ATTENTION, DERRIÈRE TOI !

Bob Pape nous explique à sa façon certains détails de son travail de conversion...



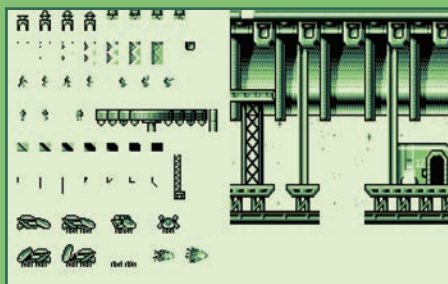
BOSS DE REMPLACEMENT

□ "Le boss du niveau 3 ne rendait pas comme je le voulais, alors j'ai proposé une alternative à BITS, que vous pouvez voir sur cette image. L'orbe rebondissait à l'écran, et il fallait tirer sur toutes les lumières pour le battre. Mais ma proposition a été rejetée et j'ai donc gardé le boss d'origine."



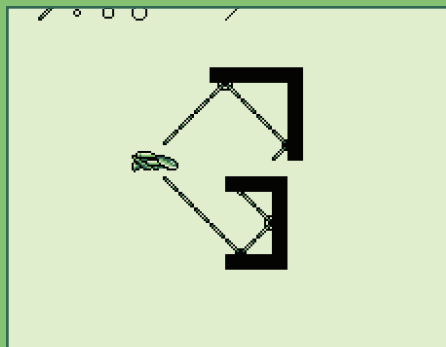
PERSISTANCE LCDIENNE

□ "Les visuels ont souvent l'air flou parce que l'écran LCD peut afficher la *frame* précédente à 50 % de luminosité, au-dessus de la *frame* courante. Je m'en suis servi pour donner l'impression qu'il y a plus de sprites à l'écran, mais si vous jouez sur émulateur, ça peut donner l'impression que la moitié des graphismes manque."



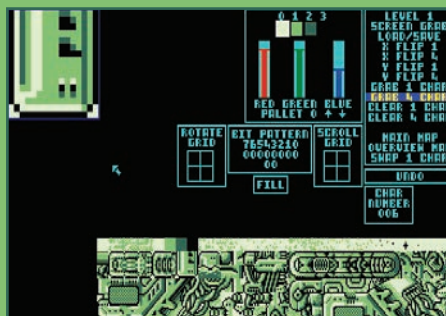
AVEC LES MOYENS DU BORD

□ "Quelques sprites, un fond et un scrolling rapide, et hop : vous avez une séquence d'intro ! Enfin, plus ou moins. Quand vous n'avez pas beaucoup de mémoire à disposition, il faut savoir improviser..."



AU PIXEL PRÈS

□ "Le laser réfléchissant ne faisait à l'origine qu'un seul pixel de large, mais on le distinguait mal. Heureusement, Mark Jones a trouvé une solution. C'est super de bosser avec un graphiste talentueux qui comprend qu'on peut régler des problèmes de programmation, juste en retouchant des graphismes."



UN ÉDITEUR INNOVANT

□ "Les outils de développement sur PC étaient rudimentaires, si on les compare à ceux d'aujourd'hui, mais l'éditeur de tuiles et de sprites DOS dont on s'est servi pour *R-Type II* était largement mieux que les programmes en ligne de commande que j'utilisais avant !"



BIDOUILLES ET ITÉRATIONS

□ "Les icônes de bonus d'arme ont souvent changé, pendant le développement. Pareil pour les armes elles-mêmes. Voici par exemple quelques alternatives, qui ne sont pas dans la version finale du jeu."

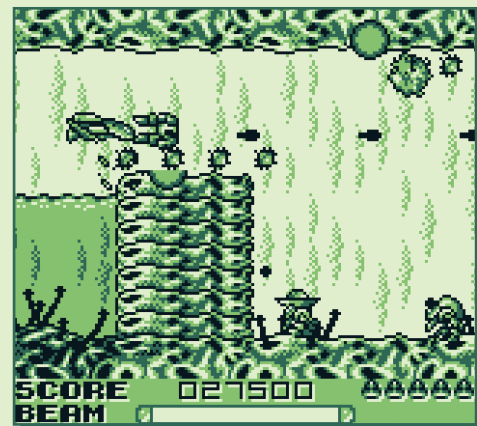
"LE NIVEAU 2 N'EST QU'À 8 OCTETS SOUS LA LIMITE DES 16 Ko"

Bob Pape

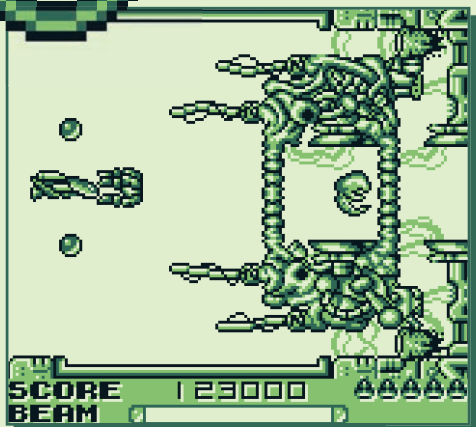
► est restés sur place toute une nuit pour enregistrer une vidéo du jeu, du début à la fin. On avait placé un caméscope devant l'écran, et on se relayait tous les deux pour jouer, sans aucun *cheat* d'invincibilité. On a commencé vers 10 heures du soir pour finir vers 6 heures du matin. Dans la vidéo, on peut entendre les oiseaux chanter, à l'aube, et on voit apparaître progressivement les reflets de nos tronches sur l'écran, éclairées par la lumière du jour au fur et à mesure que le soleil se lève."

Cette vidéo a été bien utile, mais Bob a trouvé une autre source de référence bien plus pratique : *Super R-Type*, la version Super Nintendo de *R-Type II*, qui était déjà sortie et à laquelle il pouvait donc librement jouer chez lui. *Super R-Type* est une version modifiée du jeu d'arcade, avec des niveaux supplémentaires et autres ajouts. Bob a au contraire dû sacrifier un niveau sur la version Game Boy, à cause des contraintes de place sur la cartouche.

"La Game Boy fait tout dans des banques de données de 16 Ko", explique-t-il. "Les gens de BITS m'ont dit que je devais faire tenir le jeu sur une cartouche de 128 Ko, c'est-à-dire huit banques de 16 Ko. Je voulais utiliser une banque pour tout le code, une banque pour chacun des six niveaux, et la dernière pour les sprites du joueur et les musiques. Malheureusement, j'ai vite vu que je ne pourrais pas faire tenir le niveau 4, où de grosses parties de l'écran bougent, dans une banque de la Game Boy. Le hardware n'en était pas capable. BITS et Irem ont accepté que je zappe ce niveau, ce qui m'a libéré une banque pour d'autres choses, comme la séquence d'intro et le logo du



» [Game Boy] Amusez-vous à comparer les différences de couleur entre la version Game Boy et l'édition DX ci-contre...



» [Game Boy] Ne reste qu'à vaincre l'embryon Bydo pour finir le jeu !

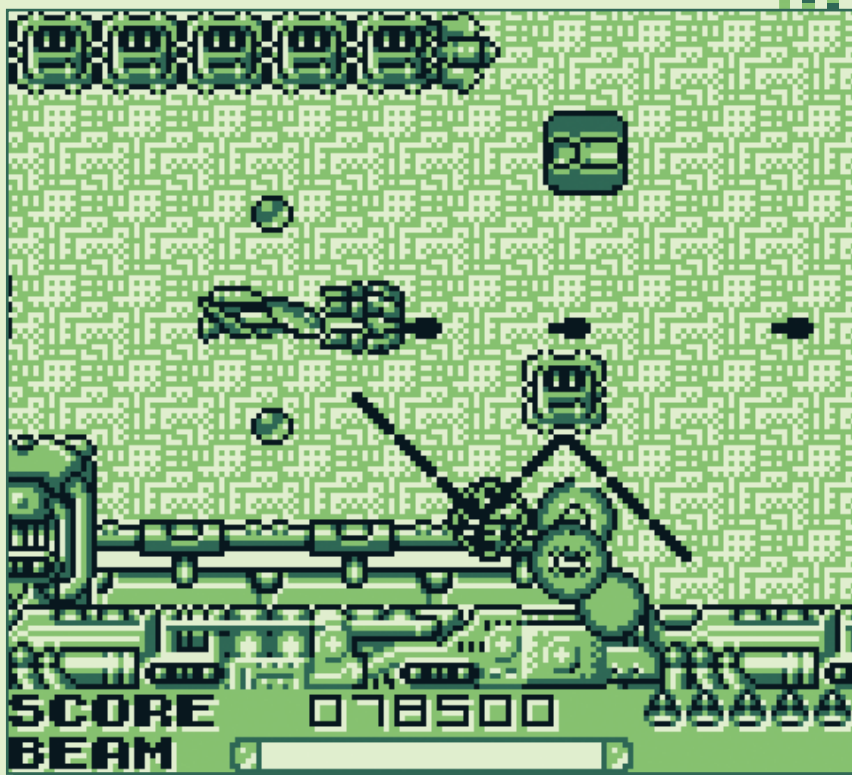
jeu en scrolling. Si j'avais mieux planifié le tout et coupé un peu de contenu de jeu, j'aurais peut-être pu faire tenir tout ça dans la mémoire, avec un niveau 4 bidouillé, mais même pour le reste, j'étais très, très juste. Par exemple, le niveau 2 n'est qu'à 8 octets sous la limite des 16 Ko."

R-Type II sort sur Game Boy fin 1992. Si les critiques sont bonnes, on ne sait pas vraiment si le jeu s'est bien vendu, et Bob pense qu'il n'a pas très bien marché : "Les programmeurs n'étaient généralement pas tenu au fait des infos commerciales sensibles, comme les chiffres de vente, à moins qu'ils soient payés en royalties, ce qui n'était pas mon cas, sur ce projet."

Le jeu a cependant bénéficié d'une seconde chance en 1999, avec *R-Type DX*, une compilation Game Boy Color rassemblant les deux *R-Type* de Jas et de Bob, colorisées, plus un mode 'DX' où les deux titres sont fusionnés pour former une seule longue mission. Si les versions monochromes sont déjà plus nettes grâce à l'écran de meilleure qualité de la GBC, elles prennent réellement vie en couleur.



» [Game Boy Color] Les différences entre la version originale et la mouture DX de la Game Boy Color se cantonnent essentiellement à la couleur.



» [Game Boy] Le laser réfléchissant, une arme idéale pour détruire facilement les ennemis au sol.

"Jas Austin, Mark Jones et moi-même avons travaillé ensemble pour faire *R-Type DX*", nous dit Bob. "On voyait ça comme de l'argent facile, vu qu'il n'y avait qu'à reprendre les deux jeux qu'on avait déjà faits en gardant tout le code, en y ajoutant quelques fioritures et en remplaçant les sprites et les décors par des versions en couleur. J'ai par exemple changé l'arrière-plan du niveau 3."

R-Type DX est un des derniers projets sur lesquels travaillera Bob, qui quitte l'industrie du jeu vidéo au début des années 2000. Avec le recul, il reste fier des portages de *R-Type* qu'il a programmés, bien qu'il considère avoir été trop ambitieux en voulant émuler la version arcade de *R-Type II* : "J'ai essayé de conserver un maximum de choses à l'écran, mais au final, certains sprites, comme ceux des projectiles ennemis, sont difficiles à repérer – pas très agréable pour le joueur. Honnêtement, je crois que j'aurais dû tout réduire un peu. Moins d'ennemis, des animations simplifiées, etc. J'aurais dû accepter les limites de la Game Boy. Mais à l'époque, je croyais tout mieux savoir que tout le monde !" ★



DU MÊME DEV'

RAMPAGE (CI-DESSUS)

SUPPORT : ZX SPECTRUM

ANNÉE : 1987

R-TYPE

SUPPORT : ZX SPECTRUM

ANNÉE : 1988

SHADOW OF THE BEAST

SUPPORT :

MASTER SYSTEM

ANNÉE : 1991

Saviez-vous ça ?

□ Si vous avez un modèle avec joysticks intégrés, pas d'inquiétude : ils ne sont pas câblés à la carte-mère. Ils utilisent en fait des connecteurs placés à l'intérieur du boîtier de la console.

PROCESSEUR : INTEL 8048 8-BITS CADENCÉ À 1,79 MHZ

MÉMOIRE : 64 OCTETS DE RAM PRINCIPALE, 128 OCTETS DE RAM AV

AFFICHAGE : INTEL 8245 AVEC UNE RÉOLUTION MAX. DE 256X192,

16 OBJETS (4 SPRITES PROGRAMMABLES, 12 CARACTÈRES

PRÉDÉFINIS PAR LE BIOS), PALETTE DE 16 COULEURS

AUDIO : GÉNÉRATEUR DE BRUIT MONO

SUPPORT : CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 8 KO)

Videopac G7000

» **CONSTRUCTEUR** : Philips » **ANNÉE** : 1978

Ne vous laissez pas abuser par son clavier : la Philips Videopac G7000 n'est pas un ordinateur, mais l'héritière directe de la Magnavox Odyssey – d'ailleurs, elle était vendue sous le nom d'Odyssey 2 en Amérique du Nord.

Parmi la flopée de consoles programmables qui ont suivi l'émergence des clones de *Pong*, la machine a tout de même réussi à tirer son épingle du jeu, devant les Fairchild Channel F et autres Bally Astrocade, sans pour autant rivaliser avec l'Intellivision et bien sûr l'Atari 2600, malgré une forte popularité en Europe et au Brésil.

Le look de la Videopac G7000 est assez futuriste, mais les étiquettes des cartouches sont hélas très uniformisées, noires avec un nombre rouge en lieu et place d'un titre. Ceci dit, elles sont affublées d'une poignée plutôt originale. Certains modèles de G7000 ont des ports Joystick, d'autres ont des sticks intégrés, mais la plupart des grands jeux du système combinent l'utilisation du clavier et de caches qui ajoutent à l'expérience de jeu. Curieusement, la version européenne de la console n'a pas d'interrupteur : il faut la débrancher de la prise de courant pour l'éteindre (à la barbare, quoi).



LE JEU QUI VA BIEN Munchkin

Un jeu connu pour avoir poussé Atari à poursuivre Philips en justice, pour ses fortes similarités avec *Pac-Man* – dont Atari détenait les droits de conversion exclusifs. La justice américaine a tranché en faveur d'Atari, mais après que *Munchkin* se soit bien vendu auprès des joueurs Philips/Magnavox. Le jeu inclut quelques bonnes petites idées qui le placent un cran au-dessus du portage officiel d'Atari, notamment un labyrinthe qui change de forme et les Munchies qui débarquent quand le joueur est proche de terminer un niveau. La tension est à son comble quand vous vous retrouvez à courir après le dernier Munchie, pendant que les Munchers tentent de bouffer votre Munchkin !





topo SOFT

L'éditeur Erbe Software et son studio de développement Topo Soft ont non seulement été de grands noms du jeu vidéo espagnol, mais ils ont aussi fait reculer le piratage en cassant les prix de leurs jeux tout en entretenant de solides relations avec les éditeurs étrangers. ¡ Andale !

L'Espagne post-Franco a eu bien du mal à reprendre pied, au début des années 80, entre les tentatives de coups d'État, l'inflation rampante et les actes terroristes des séparatistes de l'ETA, mais d'un point de vue culturel, au moins, la péninsule ibérique s'épanouissait. Certes, il a fallu accepter le camouflet d'être arrivé bon dernier à l'Eurovision 1983, mais le mouvement de contre-culture Movida a engendré une vraie explosion de créativité dans les domaines de la musique,

du cinéma, de la télévision, de l'art et de la littérature.

La période des années 80 n'était pas mal non plus pour les développeurs de jeux vidéo espagnols. Des petits groupes de programmeurs ont commencé à concevoir des jeux vers 1983 et à les éditer via Indescomp, une société de distribution logicielle et matérielle fondée en 1982. Indescomp est rejointe en 1983 par Dinamic Software et par Erbe Software l'année suivante. Avec Opera Soft, ces quatre éditeurs ont dominé ce qu'on peut désigner comme l'âge d'or du logiciel espagnol.

Erbe Software a été fondée par Andrew Bagney et Paco Pastor pour distribuer en Espagne des jeux étrangers. Paco était connu comme ex-chanteur d'un groupe de pop du nom de Formula V, qui a plutôt bien fonctionné en Espagne pendant les années 60 et 70. Erbe Software a notamment permis aux joueurs espagnols de découvrir des jeux comme *Knight Lore*, *Night Shade* ou *Jet Set Willy II*.

Grâce à des accords d'édition avec Ocean, Imagine, Gremlin, US Gold et Melbourne House, Erbe devient le principal fournisseur de jeux en Espagne et décide assez vite de se faire la main sur le développement de jeux originaux. C'est là qu'entrent en scène Javier Cano et Emilio



» [Amstrad CPC] *Spirits*, qui se déroule dans un château baigné par la magie, est le premier titre officiel de Topo Soft.



» [Amstrad CPC] Topo Soft revisite le jeu d'arcade Rally X avec son *Rock'n Roller*, qu'on a pu croiser dans maintes compilations.

Martínez Tejedor, créateurs de *Maggame*, un titre éducatif sur la géographie de l'Espagne, pour ZX Spectrum, Amstrad CPC et MSX.

Quand ils présentent leur création au propriétaire d'un magasin d'informatique, celui-ci les encourage à contacter Erbe. Ils l'écoutent, et Andrew et Paco ne tardent pas à les engager, tout comme José Manuel Muñoz Pérez. Tous trois, ils vont créer *Las Tres Luces* de Glaurung en 1986, puis un second titre inédit pour Erbe, *Ramon Rodriguez*.

Encouragés par le succès de ces deux titres (*Las Tres Luces* de Glaurung sera distribué à l'étranger par Melbourne House sous le titre de *Conquistador*), les dirigeants d'Erbe décident d'ouvrir en 1987 une succursale dédiée au développement : Topo Soft.

"La direction avait décidé qu'Erbe ne ferait que distribuer les jeux, et ils souhaitaient que le nouveau studio soit économiquement autonome", nous explique le graphiste freelance Julio Martin, qui a travaillé sur le jeu *Whopper Chase* d'Erbe, un titre commandé par Burger King. "C'est Paco, qui a choisi le nom Topo Soft, parmi une liste où il y avait autant d'absurdités que de bonnes suggestions. Topo Soft, c'était le nom d'une petite boutique informatique, installée dans un couloir de la station de métro d'Atocha, à Madrid. Son propriétaire travaillait chez Erbe, et vu que le nom était déjà enregistré, ça a permis d'économiser du temps et de l'argent."

Le jeu d'aventure d'arcade *Spirits*, sorti en 1987 sur ZX Spectrum, Amstrad CPC et MSX, est le premier titre estampillé Topo Soft. C'est un titre plutôt ardu, avec un écran partagé : le personnage du joueur, un magicien, se déplace dans la partie supérieure et parmi les objets affichés dans la partie inférieure. Le jeu nécessite qu'on cartographie soigneusement les lieux, qui s'étendent sur de nombreux écrans.

D'autres titres ont suivi, comme *Colt 36*, une exclusivité MSX majoritairement programmée en BASIC par Luis López Navarro. Le joueur y dirige un curseur dans un environnement western, en tirant sur les ennemis qui pointent le bout de

leur nez. C'est surtout le premier jeu vendu 875 pesetas (environ 14 euros actuels), à une époque où le prix moyen d'un nouveau jeu tournait autour des 2000 pesetas (30 euros actuels).

Cette stratégie agressive paye et permet de faire reculer le marché du piratage en Espagne. Les joueurs répondent présents et les ventes d'Erbe augmentent de 150 %. Ces prix attractifs ne concernent pas que les titres de Topo Soft, mais aussi des jeux d'US Gold, d'Imagine, de Hewson, de Durell et de Gremlin. Erbe met une sacrée pression sur la concurrence pour la pousser à s'aligner sur ces tarifs. "Ça a fait beaucoup de mal aux autres petites entreprises", souligne Julio.

Pour garantir un flux régulier de produits, Cano, qui gère alors un nombre de plus en plus conséquent de freelance, publie des petites annonces dans les principaux magazines espagnols pour engager des programmeurs et des graphistes. "Il y a eu beaucoup de réponses", se souvient Martin. Il faut dire que Topo Soft enchaîne les sorties et les succès, comme *Cray-5* sur Amstrad CPC ou *Survivor* sur CPC, Spectrum et MSX.

Javier Arevalo, qui a conçu et programmé *Stardust* avec son frère, fait partie de ces nouveaux venus : "Chez Topo Soft, on avait accès à un vrai réseau de compétences pour obtenir de l'aide quand on en avait besoin, pour les graphismes, la musique, etc. On nous fournissait aussi le matériel nécessaire pour développer : lecteurs de disquettes, ordinateurs... C'est Javier Cano qui pilotait tout ça. Il faisait office de producteur, ▶



» [Amiga] Dans la section centrale de *Viaje Al Centro De La Tierra*, le joueur dirige trois personnages, en route, bien évidemment, pour le centre de la Terre.

CHRONO

- 1984 □ Création de l'éditeur Erbe Software.
- 1985 □ Erbe édite des jeux 8-bits conçus à l'étranger.
□ Erbe produit son premier titre, *MagGame*.
- 1986 □ Javier Cano et Emilio Martínez Tejedor créent d'autres jeux en interne.
- 1987 □ Erbe Software convertit sa division développement en Topo Soft.
□ *Spirits* est le tout premier jeu de Topo Soft.
□ Erbe taille les prix à 875 pesetas.
- 1988 □ Une année prolifique pour Topo Soft, avec entre autres la sortie de *Mad Mix Game*.
□ Gabriel Nieto prend la direction du développement.
- 1989 □ Javier Cano part pour fonder le studio Animagic.
□ Topo Soft continue à produire des jeux 8-bits, dont *Metropolis* et *Viaje Al Centro De La Tierra*.
- 1990 □ Topo Soft travaille sur un jeu sous licence *Gremlins 2*.
□ La plupart des employés sont licenciés et Topo Soft bascule sur des contractuels.
- 1991 □ *Black Crown* sort sur PC DOS.
□ *Desperado 2* est le gros hit de l'année pour Topo Soft.
- 1992 □ *Luigi & Spaghetti* singe le frère de Mario dans un sympathique jeu de plateforme.
- 1993 □ Un incendie ravage les locaux d'Erbe et de Topo Soft et détruit des cartouches Nintendo.
□ Nintendo met fin à son accord de distribution avec Erbe et Topo Soft.
- 1994 □ *Super Scrylis* est le dernier jeu de Topo Soft.
- 1995 □ Erbe Software distribue de moins en moins de jeux.
- 1999 □ Erbe ferme.



DANS L'ADN DE TOPO SOFT

PACO PASTOR

□ De 1967 à 1975, Paco Pastor était connu en Espagne pour être le chanteur du groupe de pop Formula V, avant de poursuivre une carrière en solo. Cofondateur d'Erbe Software et de Topo Soft, il a joué un rôle déterminant dans le succès des débuts – c'est notamment lui qui a eu l'idée de casser les prix des jeux.

DES STARS DU SPORT

□ Topo Soft a développé plusieurs jeux de sport, pour lesquels ils ont parfois payé le prix fort. Il paraîtrait qu'ils ont payé 10 millions de pesetas (soit près de 150.000 euros actuels – une grosse somme à l'époque) au joueur Emilio Butragueño pour utiliser son image. Topo Soft a également sorti un jeu à l'effigie du joueur de basket Dražen Petrović et à celle du cycliste Pedro Delgado.

ALFONZO AZPIRI

□ Connu pour sa saga de l'insatiable Lorna, le dessinateur de BD Alfonso Azpiri a non seulement laissé Topo Soft créer un jeu à l'image de son héroïne, mais il a aussi illustré une bonne partie des boîtes de jeu du développeur dans les années 80 et au début des années 90.



DES ORDINATEURS 8-BITS

□ Topo Soft a mal négocié le virage 16-bits, et bien que le studio ait sorti des jeux Atari ST, Amiga et PC-DOS, il se concentrait essentiellement sur les principaux microordinateurs 8-bits du marché espagnol, à savoir le ZX Spectrum, l'Amstrad CPC et le MSX.

► il nous aiguillait et nous laissait développer à notre rythme. Nous n'étions pas des employés, pour la plupart : on était payés en royalties, suivant les ventes de nos jeux."

Desperado, inspiré du jeu d'arcade *Gun.Smoke* de Yoshiki Okamoto chez Capcom, est un des grands hits de Topo Soft. Programmé par Tejedor avec des graphismes de Julio et un écran de chargement signé Cano, ce western-shooter vu du dessus a d'abord été un clone non autorisé, jusqu'à ce qu'US Gold récupère la licence officielle – *Desperado* est d'ailleurs sorti sous le titre de *Gun.Smoke* sur d'autres territoires.

"C'était un projet qui me tenait très à cœur. Je voulais que ça ressemble à un film hollywoodien", nous dit Martin. "J'ai conçu la séquence animée de fin, avec le cavalier devant la lune, et j'ai ajouté des blagues sur le cinéma dans les crédits de fin. J'ai même intégré les logos de Dolby et de l'American Society of Cinematographers."

L'illustration de la boîte de jeu est quant à elle signée Alfonso Azpiri, un dessinateur de BD érotique. Azpiri a d'ailleurs travaillé sur la plupart des jaquettes de Topo Soft, et *Lorna*, un de ses personnages fétiches (une aventurière de l'espace à la *Barbarella*) a eu droit à son propre jeu en 1990.

Mais avant cela, Topo Soft a dû changer de mode de fonctionnement. Jusqu'en 1988, Tejedor était le programmeur en chef et José Manuel Muñoz le 'Monsieur idées'. Autour gravitaient des contractuels, dont Martin, les frères Arévalo Baeza, le compositeur César Astudillo et Rafael Gómez Rodríguez. Topo Soft a cependant décidé d'engager du personnel en interne.

"L'idée était de passer à un développement plus industriel, moins artisanal qu'au début", nous raconte Arevalo. "On a choisi de ne plus travailler avec eux parce que mon frère et moi, nous souhaitions entrer à l'université, et ce n'aurait pas été compatible avec un travail

“On faisait les jeux si vite! C'était une vraie usine à churros!”

Julio Martin

très accaparant."

Javier Cano, de son côté, est lui aussi parti pour fonder une autre société, Animagic. Mais Topo Soft a continué à s'agrandir : "Dès lors, les jeux étaient principalement développés par une équipe de 27 programmeurs, 8 graphistes et jusqu'à 4 musiciens", nous dit Julio. "Gabriel Nieto supervisait tout ce petit monde."

Les jeux sont produits à la chaîne. *Ale Hop* est une exclusivité MSX conçue par Luis López Navarro, où l'on dirige un petit personnage jaune à travers des séquences d'obstacles en évitant de prendre trop de dommages – d'autant qu'un n'a qu'une seule vie. *Black Beard* (sur ZX Spectrum, CPC et MSX) est un titre à la *Gauntlet* plutôt amusant. *Chicago's 30* est un shooter d'arcade dans le monde de la prohibition, sorti sur micros 8-bits et Atari ST, et *Emilio Butragueño Soccer* est un jeu de football à l'honneur du buteur du Real Madrid, qui s'est écoulé à plus de 100.000 exemplaires et a eu droit à une suite.

Mad Mix Game, un clone de *Pac-Man*, a eu lui aussi son petit succès. Le premier des 15 niveaux du jeu a été retiré pour la version anglaise, à la demande du sponsor Pepsi qui craignait de se retrouver empêtré dans un procès contre Namco.

De *Coliseum* à *Titanic*, en passant par *Drazen Petrovic Basket* et *Score 3020*, les sorties se succèdent en 1989, au détriment, parfois, de la qualité. *Score 3020* est par exemple un bien médiocre jeu de flipper sur Spectrum, CPC et MSX, où la gestion de la balle est une vraie calamité. "On faisait les jeux si vite! C'était une vraie usine à churros!", plaisante Martin.

» [ZX Spectrum] *Desperado* – ou *Gun.Smoke*, en dehors de l'Espagne –, est une variante de *Commando* en scrolling vertical.



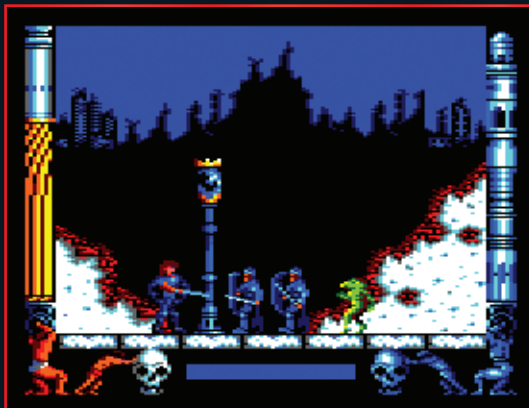


» [C64] La version espagnole de *Mad Mix Game* a dû être édulcorée de ses similarités trop évidentes avec *Pac-Man*, à la demande du sponsor Pepsi.

Topo Soft était aussi capable du meilleur, malgré la quantité.

Le jeu d'action *Viaje Al Centro De La Tierra*, où l'on dirige trois personnages en route pour le centre de la Terre, au fil de trois sections de jeu sur les micros 8-bits et cinq dans les versions 16-bits, a été très bien accueilli. Le fait que ce titre soit aussi sorti sur les machines 16-bits marque non seulement l'évolution du marché, mais aussi les débuts de la chute de la société.

Le coût de production des jeux 16-bits restant élevé, les titres 8-bits règnent encore, mais Topo Soft se retrouve vite face à un dilemme : continuer à produire des jeux 8-bits, malgré un marché de plus en plus restreint, notamment à l'export, ou grossir ses équipes pour produire des jeux 16-bits en pleine croissance. Au début, la société joue sur les deux tableaux. En 1990, Topo Soft sécurise les droits d'adaptation de *Gremlins 2* et signe un jeu en scrolling horizontal sur Spectrum, Amstrad CPC et MSX. *Lorna*, de son côté, est non seulement développé pour ces supports, mais aussi pour l'Amiga, l'Atari ST et les PC sous DOS. De ces six versions, celle de l'Amiga est la plus réussie, les adaptations 8-bits étant si rabotées qu'elles en deviennent difficilement jouables. Ce problème, plus le côté



» [Amstrad CPC] *Metropolis*, où le joueur se bat à l'épée dans un univers futuriste, s'inspire du jeu d'arcade *Trojan* de Capcom.



» [MSX] *Ale Hop* est une bizarrerie où un personnage sphérique n'a que quelques secondes pour traverser chaque complexe.

polémique du personnage, marquent un virage pour Topo Soft, qui n'a pas su suivre le marché, d'autant plus que les consoles commencent à rogner des parts de marché aux microordinateurs. Cela devient de moins en moins tenable, d'autant qu'Erbe semble de plus en plus préférer distribuer des jeux pour ordinateurs 16-bits d'autres que Topo Soft. 1990 marque la sortie du jeu de course de bobsleigh *Ice Breaker*, de *Mad Mix Game 2* et du très dispensable RAM, mais l'année 1991 est moins prolifique. Le jeu de stratégie *Black Crown* sort sur PC, tout comme *Desperado 2*, *Tour 91* et *Zona 0* (sur PC-DOS et micros 8-bits). Rien pour l'Amiga ou l'Atari ST. Topo Soft traverse 1992 avec deux jeux DOS (*Luigi Y Spaghetti* et *Olimpiadas 92*), mais il semble que la messe soit dite, avec en prime le départ de Paco Pastor.

Malgré des accords de distribution avec LucasArts, Infogrames, Sierra On-Line, Acclaim, Nintendo et Adventure Soft, qui en font le plus gros éditeur espagnol, Erbe n'est pas à la fête non plus : un incendie ravage son entrepôt à Móstoles en 1993 et détruit près de 50.000 cartouches Nintendo. La société perd dans la foulée son accord de distribution avec le géant japonais. Erbe ne s'en remettra pas.

En 1994, Topo Soft fait son baroud d'honneur avec *Luigi En Circusland* et *Super Scrylis*. Erbe, de son côté, ne peut qu'assister à l'éclosion des filiales espagnoles des grosses sociétés internationales et voir s'envoler ses accords de distribution. La majorité des éditeurs et développeurs ibériques sont aussi à la peine : l'âge d'or espagnol est bel et bien terminé. *

AVIS DE RECHERCHE



Julio Martin

□ Après Top Soft, Julio Martin a conçu des présentations multimédias et des habillages pour des distributeurs

automatiques de billets pour Philips Informática et Telefónica, entre autres. Aujourd'hui toujours aussi passionné de graphisme, il continue à dessiner, mais il préfère désormais les pinceaux et les crayons aux ordinateurs.

Javier Arevalo

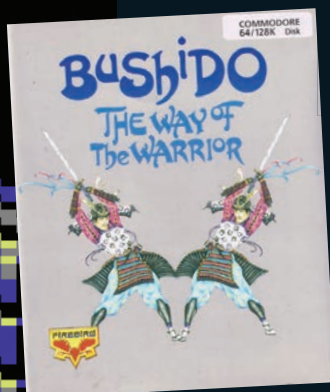


□ Après avoir conçu *Stardust* avec son frère à l'âge de 16 ans et travaillé chez Topo Soft, Javier est parti rejoindre d'autres anciens du studio

chez Animagic. Puis il a fondé un studio spécialisé dans les démos, Iguana, avant de devenir programmeur en chef chez High Voltage Software en 1997, puis responsable technique chez Pyro Studios l'année suivante. Après avoir passé trois ans chez Radical Entertainment, il est retourné chez Pyro, jusqu'en 2017. Il est aujourd'hui maître de conférence sur les jeux vidéo à l'université de la Technologie et des Arts Numériques U-tad, à Madrid.

LE MAKING OF DE **Bushido** THE WAY OF THE WARRIOR

Steve Turner aurait pu se contenter du minimum syndical pour honorer un contrat qui ne l'enthousiasmait guère, mais il a finalement imaginé une petite pépite en combinant des éléments de *Dragontorc* et de *Ranarama* dans une ambiance 'Japon féodal' pour donner naissance à *Bushido*, l'ultime titre C64 original de Graftgold.



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
FIREBIRD SOFTWARE
- » **DÉVELOPPEUR :**
GRAFTGOLD
- » **SORTIE :**
1989
- » **SUPPORT :**
COMMODORE 64
- » **GENRE :**
ACTION-AVENTURE



En 1989, Steve Turner, fondateur de Graftgold, aurait bien aimé basculer sur le développement

16-bits, mais un contrat avec Firebird l'obligeait à concevoir un ultime titre 8-bits inédit. "J'ai commencé avec des concepts classiques d'exploration et de récupération de trucs, et puis, j'ai eu envie de faire quelque chose de plus dans l'air du temps. Il y avait quelques jeux de karaté qui marchaient bien à l'époque, alors je me suis dit que j'allais planter le décor au Japon."

Mais plutôt qu'un jeu d'arts martiaux, Steve imagine un titre d'aventure, dans un contexte inspiré du folklore autour des guerriers du Japon féodal. "Mon scénario était dense, plus académique que je ne l'avais voulu au départ", nous confie-t-il. "Je pensais un peu à *Avalon III*, et je voulais m'engager beaucoup plus dans la voie du jeu d'aventure, mais mes collaborateurs



» [C64] Le bâton de cuivre améliore les aptitudes de combat du héros de *Bushido*. Une arme indispensable, donc !

» [C64] Après minuit, les fantômes des gardes morts viennent hanter la forteresse ennemie.



m'ont dit que ça ne correspondrait pas au marché des joueurs C64."

Bien qu'il revienne à un concept plus arcade, Steve n'insuffle pas moins des aptitudes de pistage plutôt sophistiquées aux gardes de la forteresse ennemie de *Bushido* : "Le joueur laisse des traces de pas, quand il marche. Les empreintes disparaissent progressivement, mais si un ennemi en patrouille repère vos pas, il vous suit. Vous pouvez cependant vous en débarrasser en rebroussant chemin dans une pièce pour brouiller la piste."

Parmi les autres innovations du jeu, citons les power-ups et autres objets utiles cachés dans les murs derrière des ennemis au sommeil léger. "On pouvait escalader les murs, dans le *Soldier Of Fortune* de Graftgold", se souvient Steve, "et je voulais reprendre le même système. Je trouvais que ce serait sympa de pouvoir grimper sur les meubles pour dénicher des trucs et de réveiller les gardes si l'on faisait du bruit en tombant."

Parmi les objets qu'il a cachés dans les décors de *Bushido*, on trouve notamment des coffres avec des ingrédients pour des potions magiques. "J'ai intégré un système de magie à la *Ranarama* parce que ça avait bien plu aux joueurs", nous dit-il. "Les gens adorent ramasser des trucs et les bricoler avec des sorts."

Pour étoffer encore le gameplay de *Bushido*, Steve met en place un système d'évolution du personnage du joueur très 'jeu de rôle', avec plusieurs archétypes, du ninja au samouraï.

"Les différents personnages émettent des sons différents", souligne-t-il. "Un guerrier qui court dans une salle, par exemple, fait du bruit et réveille tout le monde. La discrétion est un aspect central du jeu. Alors, mieux vaut avancer lentement et prudemment."

Steve met également au point un système de bande-son dynamique innovant, en phase avec le gameplay : "J'ai découpé la musique en petites phrases, pour que celles-ci

correspondent à ce qui se passe à l'écran. Si vous marchez dans un corridor et que tout est calme, il n'y a par exemple pas de musique. Mais dès que l'action démarre, de plus en plus d'instruments s'ajoutent, jusqu'à ce qu'on ait le thème entièrement orchestré."

Mais comme l'explique Steve, l'ambiance sonore de *Bushido* était peut-être un peu trop réussie pour les jeunes joueurs C64 : "Mon fils et un copain à lui, ils devaient avoir 12 ans à l'époque, avaient tellement peur quand ils jouaient qu'ils laissaient la lumière allumée dans sa chambre!"

Mais alors que le développement de *Bushido* s'achève, l'éditeur de Steve se montre moins emballé qu'espéré par le concept. "À cette époque, ils avaient ces 'AnGES Gardiens', qui patrouillaient dans le métro de New York, et le concept allait être repris à Londres", explique-t-il en soupirant. "Ils ont vu là une opportunité marketing et ont voulu que je modifie le jeu pour en faire un titre sur ce thème, dans le métro, avec des 'AnGES Gardiens'. Mais vu que le jeu était presque terminé, j'ai tout simplement refusé. Point barre."

Bushido reste donc ancré dans le Japon féodal, mais les réticences de Firebird ont tout de même des répercussions sur le dernier titre C64 de Graftgold : "Ils ont retardé la sortie du jeu, et quand ils l'ont enfin mis en vente, la presse ne s'intéressait plus au C64", regrette Steve. "Je crois que certains journalistes n'y ont même pas joué. Ils y ont juste jeté un coup d'œil et se sont dit 'Oh, encore un de ces jeux de combat'. Ils l'ont sabordé, en somme." Heureusement, *Retro Gamer Collection* est là pour réparer aujourd'hui cet affront! ★

LE MAKING OF DE BUSHIDO

BUSHIDOMMAGE

Steve Turner nous parle de l'annulation de la version 16-bits de *Bushido*...

"J'ai toujours eu envie de faire d'autres versions de *Bushido*", nous dit-il.

"J'avais conçu le jeu afin qu'il soit bien adapté à l'Amiga et au ST. Le titre original était '*Destiny*', parce que je pensais que ça allait changer le destin de Graftgold. J'étais sûr que je tenais quelque chose, un titre original qui allait cartonner et relancer l'entreprise. J'avais dans l'idée de le faire d'abord sur C64 pour démontrer sa viabilité et présenter le concept afin de décrocher des contrats pour refaire le même jeu sur Amiga, PC et ST – là où il y avait pas mal d'argent à se faire. Ça nous aurait permis de faire de nouvelles choses, ça nous aurait propulsés sur les supports de nouvelle génération. Mais ça n'est jamais arrivé, vu que *Bushido* ne s'est pas bien vendu – donc aucun éditeur n'a été intéressé."

IL ÉTAIT UNE FOIS

TETRIS

T

TETRIS EST INCREVABLE. VOILÀ PLUS DE 35 ANS QU'IL EST SORTI DE L'IMAGINATION D'ALEXEY PAJITNOV, ET POURTANT, IL CONTINUE ENCORE À SE RÉINVENTER ET À CONQUÉRIR LES CŒURS ET LES ESPRITS DES JOUEURS. EN COMPAGNIE DE SON CRÉATEUR ET DES "BOSS" DE *TETRIS* HENK ET MAYA ROGERS, ON VOUS RACONTE COMMENT UN "PETIT" PUZZLE-GAME EST DEVENU UN BULLDOZER QUI A CONQUIS LE MONDE...



ALEXEY PAJITNOV
Créateur de Tetris



HENK ROGERS
Directeur général,
The Tetris Company



MAYA ROGERS
Présidente,
Blue Planet Software

Il existe des jeux dont il est bien difficile de décrocher.

Il y en a d'autres, aussi, qui réussissent à faire oublier les peines du quotidien. Et puis il y a *Tetris*, un jeu qui pénètre si profondément l'esprit que la médecine a baptisé "Effet Tetris" le symptôme où l'on commence à voir des tétramino partout autour de soi, dans le monde réel. *Tetris*, c'est un best-seller où le but est, schématiquement, de nettoyer la zone de jeu encore et encore. Jamais tâche ménagère n'a connu un tel succès.

C'est à deux développeurs que l'on doit le fait que ce puzzle-game emblématique se soit écoulé à des millions et des millions d'exemplaires, qu'il soit passé entre les mains de tant de monde et de tant de sociétés que rien qu'avec cela, nous pourrions remplir des pages. Ce serait un peu barbant, ceci dit. Il serait également possible d'écrire un livre juste avec l'histoire de *Tetris* entre 1984 et 1989, cinq années pendant lesquels un jeune ingénieur informatique russe du nom d'Alexey Pajitnov a conçu, sur son humble ordinateur Elektronika 60, à l'Académie des Sciences de Moscou, le prototype d'un jeu intrigant pour lequel des Nintendo, Mirrorsoft, Spectrum Holobyte, Andromeda et Bullet-Proof Software se battaient.

» La popularité de *Tetris* a explosé avec la version Game Boy du jeu.

La version de 1985, conçue par Alexey avec l'aide de son collègue Dmitry Pavlovsky et d'un jeune programmeur du nom de Vadim Gerasimov, sera l'étincelle qui lancera véritablement la machine. Le concept du jeu s'inspire d'un jeu de société, *Pentominos*, où l'on doit placer 12 types de pièces composées de cinq blocs carrés sur une grille de 8x8 en les faisant pivoter pour les poser sans qu'ils se chevauchent. Alexey se rend compte que 12 pièces, cela fait trop pour le public ("Les gens ne pourront pas se souvenir ►



EN MUSIQUE

[illegible]

» Une photo de la première version de *Tetris* sur Elektronika 60.

Ensuite, ce fut l'avalanche. *Tetris* a fait boule de neige, a évolué, a muté, s'est mêlé à d'autres jeux et d'autres concepts. ►

DANS L'ADN DE TETRIS

Alexey Pajitnov nous explique pourquoi *Tetris* est si magnifiquement addictif...

DES PLAISIRS INATTENDUS

□ "Il y a ce moment rare et très excitant où l'on nettoie quatre lignes avec un seul tétramino. Et celui où on réussit à emboîter une pièce dans un espace très exigü."

DES COMMANDES SIMPLES

□ "Les commandes sont à la fois simples et plaisantes. Tout se résume à bouger simplement les pièces à gauche et à droite et à les faire pivoter."

DU PUZZLE ET DE L'ACTION

□ "*Tetris* mélange l'action et la réflexion. Il faut faire preuve de réactivité et d'anticipation pour nettoyer plusieurs lignes d'un seul coup et ne pas se faire déborder."

RÉCOMPENSE ET PUNITION

□ "Le jeu a une très bonne mécanique naturelle de récompense/punition. Tous les succès sont récompensés. Le joueur est directement responsable de ses erreurs, qui lui compliquent en retour les choses sur le plateau de jeu."

ALLUME ET JOUE

□ "La courbe d'apprentissage de *Tetris* est idéale : le joueur a l'impression que ses aptitudes s'améliorent progressivement sur une longue période."

FUN, FUN, FUN

□ "Le rythme de *Tetris* est plaisant, autant en solo qu'en compétitif, et même en tant que spectateur."

DES TÉTRAMINOS PARTOUT

Tetris est partout, impossible d'y échapper!

NINTENDO

GAME BOY

La version Game Boy du jeu est la plus fameuse de toutes, avec ses scores sauvegardés et le changement de niveau de jeu toutes les 10 lignes. Une légende.



NES

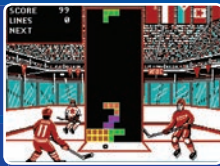
Il y a trois éditions NES du jeu, et celle-ci, fidèle au jeu originel d'Alexey, est signée



Nintendo. Les blocs sont plus colorés et plus gros que dans la version de Tengen.

DOS

Cette première version a scotché des tas de joueurs PC à leur écran. Le jeu est fluide et rapide, et l'on peut changer de décor à la volée.



APPLE II

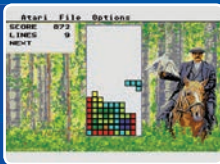
Choisissez la hauteur et le niveau de difficulté, et au boulot! Les pièces tombent lentement, en saccades, sur la même musique russe folklorique, mais les décors changent pour apporter un peu de variété.



SPECTRUM HOLOBYTE

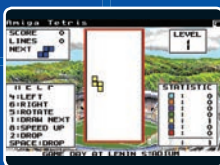
ATARI ST

La version ST de Tetris par Spectrum Holobyte est excellente, avec de superbes arrière-plans inspirés de l'imagerie russe et des musiques classiques d'Europe de l'Est.



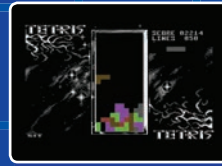
AMIGA

Les commandes au clavier ne sont pas idéales, mais au moins, c'est moins criard que la version Mirrorsoft et plus proche de la mouture originelle du jeu.



COMMODORE 64

Les blocs de couleur se détachent bien sur les fonds monochromes, presque inquiétants, de cette version. C'est même un peu flippant...



ZX SPECTRUM

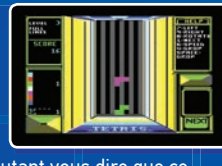
Les musiques diffèrent suivant la version du jeu (48 Ko ou 128 Ko). Cette version de Tetris très



correcte bénéficie en outre d'un affichage étonnamment fluide.

AMSTRAD CPC

La musique est immonde, les graphismes aussi, et les commandes très frustrantes sont en accord. Autant vous dire que ce n'est pas le meilleur des Tetris... mais vous deviez déjà l'avoir compris.



MIRRORSOFT

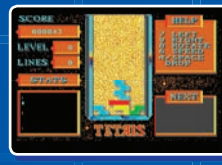
BBC MICRO

Un Tetris visuellement très basique, qui vous plonge directement dans l'action, sur dix niveaux de difficulté. Pas de musique : la partie audio se résume à des bips.



ATARI ST

Allez savoir pourquoi, les gens de Mirrorsoft ont opté pour un fond jaune qui fait saigner les yeux. On peut heureusement le désactiver. À part ça, bonne chance pour inscrire votre nom dans le tableau des scores!



AMIGA

Pratiquement identique à la version ST de Mirrorsoft, avec une musique qui devient vite agaçante, mais un joli effet de relief sur les blocs. Oui, l'immonde fond jaune est là, aussi, rassurez-vous.



TENGEN

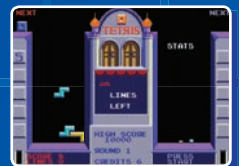
NES

Cette version de Tengen est souvent citée comme une des plus réussies, grâce à sa présentation (les blocs prennent la même couleur quand ils atterrissent) et à ses options de jeu, dont des modes coopératifs, versus et contre l'IA.



ARCADE

L'édition NES de Tengen a servi de base à ce portage arcade d'Atari Games, évidemment un cran au-dessus visuellement et du côté de l'audio.



ARCADE

Le Tetris d'arcade de Sega a séduit les joueurs japonais avec son mode marathon. On peut faire pivoter les pièces dans les deux sens, et on a un peu de temps pour les faire tourner à l'atterrissage avant qu'elles ne se verrouillent.



SEGA

MEGA DRIVE

La version Mega Drive de Sega n'est pas terrible-terrible, mais elle mérite quand même le coup d'œil, pour son mode Doubles où deux joueurs partagent les mêmes blocs.



BULLET-PROOF SOFTWARE

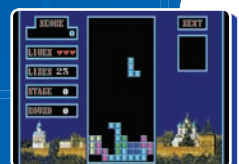
NES

Une version NES moins connue signée Bullet-Proof a précédé celle de Nintendo. Ici, il faut nettoyer 25 lignes pour avancer, tout en essayant de ne pas perdre trop vite ses 3 vies...



MSX2

Avec un joli habillage et trois vies, comme sur NES, la version MSX de Tetris souffre hélas de sa lenteur. Et puis, faire pivoter les blocs avec "haut"... ce n'est pas très instinctif.





"DR MARIO ÉTAIT UNE PÂLE TENTATIVE POUR REMPLACER TETRIS"

Henk Rogers

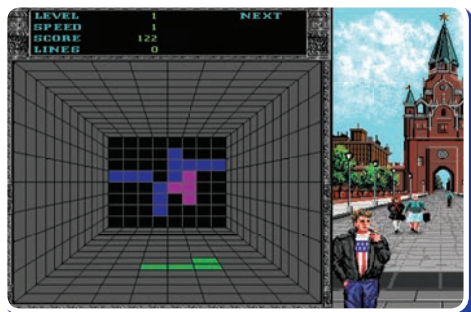
► Aujourd'hui, The Tetris Company reconnaît officiellement plus de 220 suites et déclinaisons du jeu, dont la première, sortie en 1989, n'est autre que *Welltris*, l'héritier direct de *Tetris*, conçu par Alexey avec l'aide d'Andrei Sgenov.

Au lieu de tomber vers le bas de l'écran, les blocs de *Welltris* tombent dans un puits, affiché en perspective. Le joueur déplace les pièces de mur en mur pour les agencer au fond afin de remplir des lignes verticales ou horizontales. Sorti à l'origine sur PC-DOS et Mac, puis porté sur micros 8 et 16-bits, *Welltris* s'inspire de *Blockout*, un puzzle-game conçu en Pologne par California Dreams.

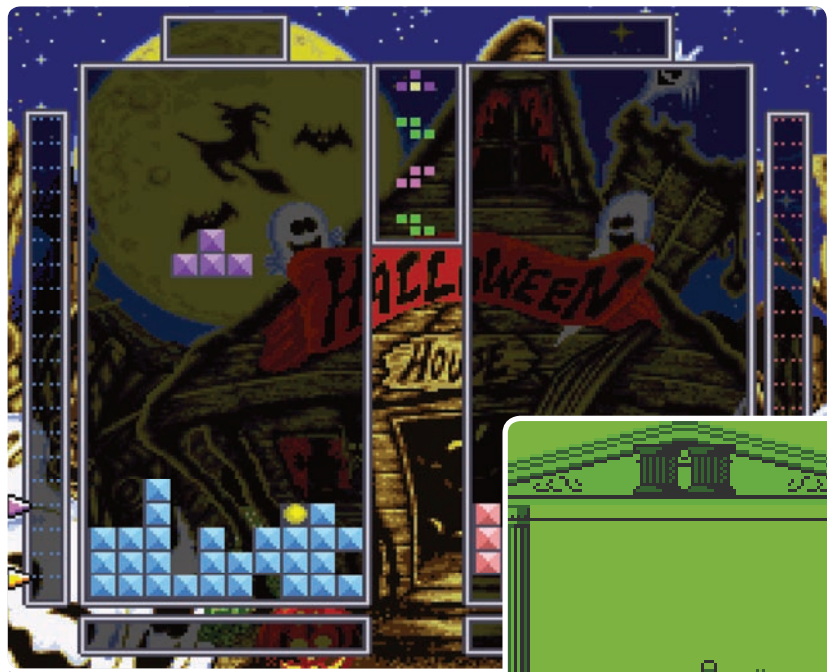
"Je n'aimais pas *Blockout*", explique Alexey. "Les blocs sont en 3D fil de fer, donc on n'en voit que les bords, et j'ai pas mal réfléchi à la façon de le refaire moi-même. En gros, j'ai décidé de faire *Welltris* en 2D, mais avec l'illusion de la 3D, grâce aux pièces plates qui tombent à la surface des murs. Ça n'a pas été facile de régler l'effet, quand une pièce passe d'un mur à l'autre, surtout vers le fond. Ça utilise des effets 3D très compliqués, mais c'est tout aussi addictif que *Tetris*, parce qu'on manipule des pièces 2D."

Welltris est suivi par *Hatris*, une variation un peu spéciale de *Tetris* où, comme son titre le suggère, le joueur doit empiler cinq chapeaux identiques. Le jeu fait partie des préférés d'Alexey : "On a d'abord pensé faire quelque chose avec des ustensiles de cuisine, mais on a pensé que ce serait plus sympa, avec des chapeaux. On s'amusait bien, on n'arrêtait pas de jouer. On espérait que le public adorerait."

Henk est lui aussi confiant, et produit



» [DOS] Alexey Pajitnov espérait que *Welltris* ait autant de succès que *Tetris*...



» [SNES] Dans *Tetris Battle Gaiden*, sorti uniquement au Japon, les joueurs partagent la même file de blocs.

» [Game Boy] En bricolant *Tetris*, Alexey Pajitnov a conçu *Hatris*, où il faut rassembler des chapeaux identiques.



des versions NES, Game Boy et TurboGrafx du jeu, et Video System le sort sur borne d'arcade. "Mais les ventes n'ont pas été à la hauteur de nos attentes", soupire Alexey. "Je ne sais toujours pas vraiment ce qui n'a pas marché, et pourquoi les gens n'ont pas accroché autant qu'on l'espérait. On trouvait qu'il y avait de bonnes choses, dans *Hatris*, et on a été très déçus."

La déception est moindre pour *Faces Tris III*. "Personnellement, je n'aimais pas tellement le jeu", nous avoue Alexey, qui l'a conçu avec Vladimir Pokhilko. "C'était intéressant, parce que les pièces formaient un visage humain. Mais quand on faisait une erreur, le résultat à l'écran était très moche." *Faces Tris III* est le dernier jeu à la *Tetris* qu'Alexey ait directement créé. Mais la franchise a perduré...

De gros efforts sont faits pour renouveler *Tetris*. En 1991, *Super Tetris* propose un mode compétitif, du coopératif à deux joueurs, des éclairs, et surtout des bombes qui peuvent détruire de 2 à 16 blocs.

Tetris 2 + Bombliss, chez Bullet-Proof Software, propose un principe de jeu traditionnel, mais inclut en sus des modes où l'on peut connecter des bombes aux pièces pour déclencher de plus grosses explosions, suivant le nombre de lignes en place. *Tetris 2* de Nintendo modifie le rythme de jeu et ajoute des tétramino irréguliers. Les bombes sont aussi au rendez-vous pour faire bonne mesure, tout comme un mode deux joueurs en simultané et le jeu encourage les participants à rassembler des blocs de même couleur. En bref, comme indiqué sur la boîte de jeu, c'est un "Défi *Tetris* encore plus relevé".

"J'aimais bien ces jeux, mais j'appréciais tout particulièrement *Tetris Battle Gaiden* – c'est sans doute un des meilleurs", nous dit Alexey. Ce titre signé Bullet-Proof est sorti sur SNES en 1993. "C'était vraiment innovant, avec quelques bonnes idées", nous dit Alexey. "Ils ont ajouté des niveaux supplémentaires au jeu *Tetris* normal, et quand vous récupérez stratégiquement des bonus spéciaux, vous pouvez vous en servir comme arme ou pour vous défendre. Malheureusement, le développement a été bâclé, et le jeu n'était pas assez bien figolé. Un jeu de ce genre nécessite trois ou quatre ans, rien que pour l'équilibrer et le rendre amusant. L'équilibrage d'un jeu fait partie du processus de test, et il faut hélas souvent le faire dans des délais très raccourcis."

Malgré tout, *Tetris Battle Gaiden* force les joueurs à revoir leurs stratégies. Il faut exploiter les quatre pouvoirs spéciaux pour espérer vaincre son adversaire, mais aussi être vigilant, tactique et réactif. Le jeu semble en tout cas avoir été mieux accepté que *Dr Mario* (bien que ce dernier soit un des meilleurs titres inspirés de *Tetris*). "Ce jeu m'agaçait", nous avoue Henk. "*Dr Mario* était une pâle tentative pour remplacer *Tetris*. C'était ringard."

Sorti en premier lieu sur NES et Game Boy, *Dr Mario* est étoffé et regroupé

BLOCS EN STOCK

Suites et itérations tétraminiques de choix

TETRIS : THE GRAND MASTER ▶

□ Cette borne d'arcade offre une chance aux joueurs les plus expérimentés de démontrer leurs talents. Au lieu de changer de niveau une fois un certain nombre de lignes nettoyées, le jeu accélère les choses à chaque pièce et à chaque ligne complétée. La vitesse augmente au point que des pièces tombent au sol instantanément (vitesse 20G).



TETRIS DS ▶

□ En plus du jeu standard (mâtiné d'hommages à d'autres titres Nintendo 8-bits), *Tetris DS* reprend les choses là où la version Game Boy les avait laissées. En outre, son mode tactile exploite bien le stylet, notamment pour placer les blocs rapidement et précisément.



PUYO PUYO TETRIS

□ *Puyo Puyo* est populaire depuis longtemps au Japon, avec ses blobs de couleur à rassembler en groupes de quatre pour déclencher des combos de dingue. Très tactique, ce titre forme un bien beau couple avec *Tetris*, tout particulièrement en mode Fusion.



TETRIS ATTACK

□ Sorti sur Game Boy et SNES, ce *spin-off* a certes des blocs, mais ils ne tombent pas et ne sont pas des tétraminos. En fait, c'est un bête *match-three* avec le nom *Tetris* estampillé dessus pour attirer les fans. Ceci dit, c'est plutôt sympa à jouer, aussi bien en solo qu'en multi.

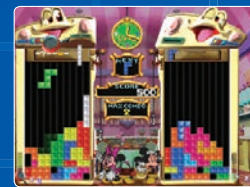
TETRIS GIANT ▶

□ Il y a un gouffre, entre le petit écran de la Game Boy et cette borne d'arcade colossale ! Si l'action soutenue à l'écran est déjà séduisante (grâce à sa grille de jeu de 6x7 en lieu et place du classique 10x20), ce sont surtout les manettes géantes de la borne qui attirent l'œil !



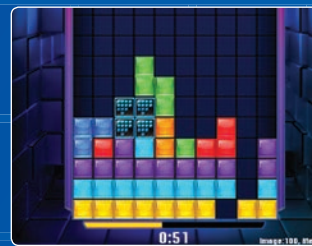
MAGICAL TETRIS CHALLENGE ▶

□ Produite par Capcom, cette version met en scène des personnages Disney, mais inclut surtout quelques belles innovations. Le Système d'Atterrissage Temporaire montre où une pièce va se poser, et le mode "Magique" permet d'envoyer des saletés de pièces de plus de quatre morceaux aux adversaires quand on nettoie deux lignes ou plus en même temps. C'est vache et c'est pour ça que c'est bon. La musique est pas mal non plus.



SUPER TETRIS 3

□ Créé par Blue Planet Software pour la SNES, *Super Tetris 3* permet de jouer à quatre en mode *Familiss*, inclut un autre mode de jeu à la *Bombliss* (*Sparkliss*) et ajoute la mécanique *Magicaliss*, où une ligne d'une seule couleur disparaît en entraînant avec elle tous les blocs de la même teinte visibles à l'écran.

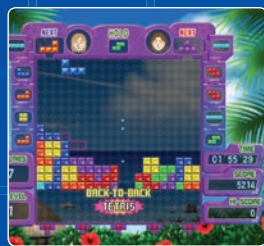


TETRIS BLITZ

□ Henk Rogers nous a expliqué qu'il voulait limiter le temps de jeu de *Tetris* à deux minutes pour cette version iOS et Android, pour qu'on puisse jouer entre deux arrêts de train. *Blitz*, sur le modèle du freemium, est jouable en tactile avec un seul doigt.

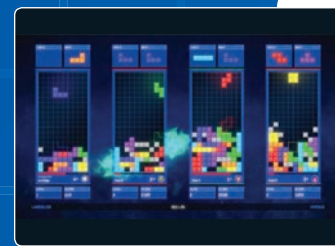
TETRIS PARTY DELUXE ▶

□ Ce titre Wii et DS propose tout un tas de variations de *Tetris*, dont plusieurs modes amusants, y compris le *Field Climber* (où l'on doit emmener un petit personnage en haut de l'écran) et le *Bombliss*, qu'on n'avait plus revu depuis 1993. Et dans le mode *Sprint*, il faut nettoyer frénétiquement 40 lignes le plus vite possible. Un mode 2 contre 2 est au rendez-vous, aussi.



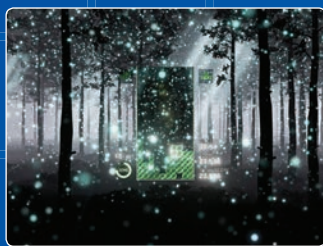
TETRIS ULTIMATE ▶

□ Sorti en 2014 pour fêter les 30 ans de *Tetris*, ce titre a été développé pour la 3DS avant de débarquer aussi sur PlayStation 4, Xbox One, PlayStation Vita et sous Windows. Son mode multijoueur en ligne, jusqu'à 7, est bien sympa, tout comme ses modes Marathon et Chrono.



TETRIS EFFECT ▶

□ On pourrait croire que *Tetris* n'a rien à gagner avec la réalité virtuelle... et pourtant. Entre ses musiques envoûtantes qui lui donnent un petit côté *Rez* et l'immersion hypnotique de la VR, c'est un trip presque mystique qui donne le tournis. C'est aussi très jouable sans PSVR, mais ce n'est tout de même pas pareil.



TETRIS 99 ▶

□ Fusionner *Tetris* et le *Battle Royale* ? Drôle d'idée qui fonctionne pourtant à merveille. L'efficacité d'un gameplay qui n'est plus à prouver, se voit aiguisée par quelques subtilités tactiques qui complètent le côté frénétique et plein de tension de ce jeu sans concession et méchamment addictif où l'on est seul contre le reste du monde.



► avec *Tetris* sur SNES 1994, dans *Tetris & Dr Mario*. Mais cela n'affecte pas la franchise et Henk cimente même ses relations avec Nintendo "qui étaient déjà bonnes avant *Tetris*", souligne l'intéressé, qui avait édité *Black Onyx*, le premier RPG conçu au Japon sur NES, en 1988.

En 1995, Henk fonde à Hawaï une nouvelle société, Blue Planet Software, et devient l'agent exclusif de la marque *Tetris*. Un an plus tard, The Tetris Company est créée, tout comme une liste de recommandations qui définissent les standards de qualité et les fondations des jeux qui verront le jour dès lors. Sont détaillées, par exemple, les mécaniques de rotation et d'emboîtement des pièces, l'action des boutons, etc. Les développeurs-tiers savent ainsi dès le départ si leurs projets peuvent espérer briguer une licence officielle.

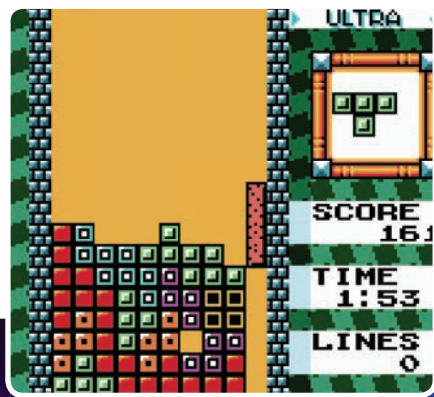
C'est à cette époque qu'Alexey commence à récolter le fruit de son travail. Jusque-là, il n'avait toujours pas touché le moindre rouble, à cause des complications des contrats de l'ère postsoviétique : pendant dix ans et pour plus de 40 millions de jeux vendus, les droits revenaient au gouvernement. En les récupérant, Alexey touche enfin des royalties. "C'était pas mal", dit-il modestement.

Et pour cause : *Tetris* marche fort. Deux titres sortent sur Virtual Boy, le *V-Tetris* de Bullet-Proof au Japon et le *3D Tetris* de Nintendo aux États-Unis. Le premier ajoute un mode puzzle cylindrique au jeu traditionnel, le second affiche les blocs en 3D fil de fer. En 1996 sort aussi *Tetris Blast* sur Game Boy – une version de *Bombliss* où il faut exploser les blocs pour nettoyer les lignes, avec des dominos et des triominos en prime. Ce titre propose également un mode tournoi bien sympathique, où des blocs sont posés sur la zone de jeu avant le début de la partie,

et un mode bataille tout aussi chouette où l'on doit détruire une créature, de préférence en lui balançant des blocs sur la tête. Parallèlement, un nouveau mode puzzle est ajouté à *Tetris Plus*, où l'on doit aider un petit personnage en nettoyant les blocs sous ses pieds tout en évitant qu'il se fasse empaler par les pieux au-dessus de sa tête.

Mais aucun de ces titres n'est aussi étrange et novateur que *Tetrisphere* : "C'était un projet bizarre que j'ai entrepris avec mon ami Ken Lobb", raconte Alexey. "On avait travaillé ensemble chez Microsoft, et j'étais obsédé par l'idée d'un *Tetris* sphérique. Mais le jeu était trop compliqué, même si c'était intéressant à faire."

Développé par H2O Entertainment et édité sur N64 par Nintendo of America, *Tetrisphere* est un titre innovant et fort bien troussé, mais qui nécessite beaucoup d'apprentissage. Et c'est sans doute le premier jeu de *Tetris* qui repousse les limites graphiques d'un support. Très original, le jeu s'articule autour d'une balle en rotation dont on "effeuille" des couches bloc par bloc, jusqu'à atteindre le noyau. "C'était hautement intellectuel, et ça m'amuse encore de temps en temps", nous dit Alexey.



» [Game Boy Color] Avez-vous l'étoffe de vous mesurer au mode Ultra de Tetris DX?



» [N64] *Tetrisphere* est une très jolie variation de la franchise.



COMBIEN?!?

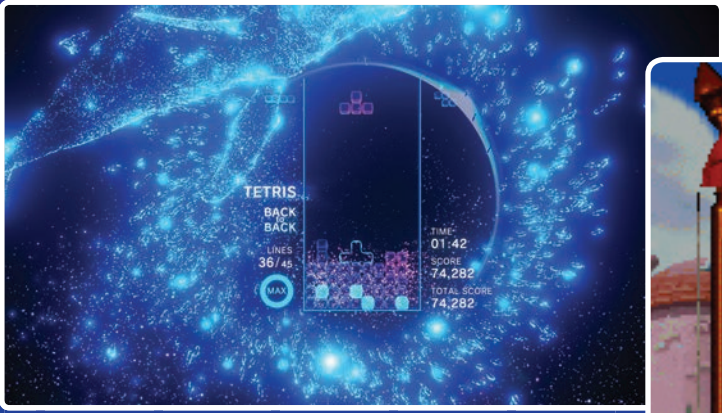
La version collector de *Tetris* qui fait trembler les portefeuilles...

En juillet 2011, un vendeur a publié sur eBay une annonce pour une version Mega Drive japonaise de *Tetris*. Son prix "Achat immédiat" ? Plus d'un million d'euros. Il faut dire que c'est le portage le plus rare de *Tetris* – on estime qu'il n'en existe plus qu'une dizaine d'exemplaires aujourd'hui – et que cette cartouche est en prime signée par Alexey Pajitnov en personne.

Pourquoi n'en existe-t-il que si peu ? Bullet-Proof Software avait les droits console au Japon, et a bloqué les ventes du jeu de Sega, produit en même temps que le jeu sur borne d'arcade System-16.

Sega a dû détruire sa production, mais quelques cartouches ont échappé à la destruction. De là à ce que ça vaille plus d'un million... Il semblerait que le vendeur en question ait acheté la cartouche quelques années plus tôt pour environ 20.000 euros. C'est déjà un sacré prix, pourtant plus en phase avec la vraie côte de cette précieuse rareté.

» [N64] *Magical Tetris Challenge* mélange *Tetris* et des personnages de Disney, avec un zeste de magie en prime.



L'EFFET TETRIS

Quand la réalité virtuelle sublime le voyage mysticotétraminique...

D'après une étude de l'université de Harvard en 2000, 60 % des gens qui ont joué à *Tetris* pendant plus de sept heures sur plus de trois jours finissent par halluciner et par voir des blocs autour d'eux, après avoir arrêté de jouer. Certains voient même des tétraminoes et des lignes à compléter dans leur tête en regardant des immeubles, ou rêvent régulièrement de ces satanés blocs. C'est ce qu'on appelle l'effet Tetris, qui a donné son nom à la plus psychédélique des versions du jeu : *Tetris Effect*, jouable en VR sur PS4.

"L'idée derrière *Tetris Effect* était d'amplifier ce sentiment magique qui fait qu'on ne peut pas se sortir le jeu de la tête. Pas seulement les tétraminoes qui tombent, mais aussi les visuels, les sons, la musique... tout," explique Tetsuya Mizuguchi, à la tête du studio Enhance qui a conçu le jeu. Cet effet Tetris exacerbé est en effet le résultat de l'action combinée d'éléments visuels d'arrière-plan, d'effets spéciaux et de pièces de jeu qui pulsent, dansent, chatoient et explosent en musique. Au fil des 30 et quelques stages du jeu, toutes sortes de personnages, d'animations et de musiques sont là pour provoquer des réponses émotionnelles et créer une ambiance hypnotique. On est curieux de voir l'effet à long terme, quand même...



"LES SMARTPHONES ONT CHANGÉ LA FAÇON DONT ON JOUE À TETRIS"

Maya Rogers



» [Arcade] *Tetris: The Absolute* The Grand Master 2 Plus. Un titre à rallonge pour un jeu à la difficulté diabolique.

► D'autres titres N64 ont suivi : *Tetris 64*, sorti au Japon, est non seulement jouable à quatre, mais c'est aussi le premier jeu à exploiter le capteur biométrique de SETA, un périphérique branché au port manette de la console et qu'on accroche à l'oreille. Oui, on a l'air un peu con, mais ce n'est pas là le but : l'appareil mesure le rythme cardiaque du joueur, et modifie en conséquence la vitesse de jeu. Le concept est en tout cas plus original que ceux de *Tetris 4D* sur Dreamcast ou du *Kids Tetris* de Hasbro, par exemple.

En 1998, une petite pépite sort sur Game Boy Color : *Tetris DX*.

"Nintendo est venu nous présenter la Game Boy Color et nous a demandé de refaire le même jeu que sur la première

Game Boy, mais on a ajouté un mode Ultra à *Tetris DX*, basé sur le mode marathon, mais avec une limite de temps fixée à 3 minutes. On l'a baptisé Ultra à cause d'Ultraman, qui a trois minutes pour vaincre les monstres quand l'enfer se déchaîne sur le monde. C'est devenu une sorte de nouveau standard."

Le monde du jeu vidéo a bien évolué, aussi les jeux où l'ont fait tomber des blocs font-ils un peu figure de dinosaures. Tetrisphere a prouvé que le concept pouvait être modernisé et bidouillé, sans pour autant trahir les fondements du jeu. *Tetris* a résisté au temps, grâce notamment à de nouvelles approches.

En 1999, *Tetris: The Grand Master* débarque ainsi en arcade et fait monter les enchères, pour que les joueurs puissent prouver leur valeur. Il y a aussi un *New Tetris* sur Nintendo 64, avec des rendus en temps réel de bâtiments célèbres et de nouvelles mécaniques de jeu, où l'on peut construire des blocs de 4 par 4 qui génèrent des lignes qui rapportent beaucoup de points quand on les détruit. On peut aussi "retenir" une pièce pour l'échanger avec une autre et anticiper ses coups grâce à l'affichage des trois prochaines pièces à venir. Puis vient le tour de *The Next Tetris*, où l'on doit détruire des blocs installés à l'avance et où l'on se creuse les méninges avec des pièces multicolores. N'oublions pas *Magical Tetris Challenge*, développé par Capcom, où l'on peut s'adonner à sept variantes du jeu en compagnie de



» [Wii] On peut jouer à Tetris Party avec la Balance Board de Wii Fit Si.

Mickey, Minnie, Donald et Dingo. Plutôt amusant, surtout dans le mode inversé, où chaque ligne nettoyée s'ajoute à la pile de l'adversaire. *Tetris Worlds*, quant à lui, introduit la mécanique de rotation infinie, qui permet de faire pivoter des pièces après qu'elles se soient posées.

En 2002, Henk ouvre Blue Lava Wireless pour développer des versions de *Tetris* sur téléphones mobiles. Il revendra la société à Jamdat trois ans plus tard, avec des droits d'adaptation exclusifs sur ce support pour pas moins de 15 ans. Ces droits tombent dans le giron d'Electronic Arts en 2006, l'année où *Tetris* débarque sur iPod.

Citons aussi la sortie de *Tetris DS* après celle de quelques suites de *Grand Master* et de *Tetris Elements* (où l'on peut importer ses propres musiques MP3 au jeu).

La version DS exploite logiquement les deux écrans de la console portable, et se distingue par sa bande-son qui reprend, entre autres, les thèmes de *Donkey Kong*, de *Metroid*, de *Super Mario Bros.* et de *The Legend Of Zelda*. Le mode Tour exploite les capacités tactiles de la DS avec des ballons à libérer pour nettoyer des tas de pièces de l'écran de jeu. C'est aussi le premier *Tetris* jouable à plusieurs

sans fil : jusqu'à dix participants peuvent en effet s'affronter en local, par Wi-Fi.

Tetris passe sans mal à la génération suivante. En 2007, *Tetris Splash*, le premier jeu de Tetris Online, la nouvelle filiale de The Tetris Company, débarque sur le Live Arcade de la Xbox 360 avec sa thématique aquatique et son multi en ligne à 6 joueurs. C'est à cette époque que Maya, la fille de Henk, entre chez Blue Planet Software pour diriger le développement, le marketing, les licences et la propriété intellectuelle. Elle aidera à pousser *Tetris* dans différentes directions. *Tetris Party*, jouable au Balance Board, sort par exemple sur WiiWare. EA dégage de son côté *Tetris* sur iPhone et iPod Touch, tandis qu'un *Tetris* multijoueur en ligne fait un tabac en Corée du Sud.

En 2010, *Tetris* arrive sur iPad et s'écoule à plus de 100 millions d'exemplaires payants, ce qui en fait le plus gros succès mobile de l'époque. "Si vous comparez le premier *Tetris* à ce que le jeu est devenu aujourd'hui, c'est très différent", nous dit Maya. "Les smartphones ont changé la façon dont on joue à *Tetris*. Désormais, tout est tactile. On a travaillé dur pour que *Tetris* sorte sur tous les nouveaux supports."

Les règles établies des années plus tôt sont toujours de rigueur : "Techniquement, notre société vend des licences, et nous devons trouver les bons partenaires sur chaque marché. On travaille étroitement avec leurs équipes. On passe beaucoup de temps à expliquer ce qu'est *Tetris* et à chercher de nouvelles idées sur de nouveaux supports."

On a donc pu croiser des expérimentations en réalité augmentée, comme dans *Tetris Axis* sur 3DS. Il y a aussi eu des jeux produits pour Facebook,

Tetris Battle et *Tetris Star*. Electronic Arts a sorti un *Tetris Blitz* très grand public avec ses parties d'une ou deux minutes. Et en 2014 sort une des meilleures variations du jeu : *Puyo Puyo Tetris*, développé par Sega.

Puyo Puyo Tetris sort d'abord au Japon sur 3DS, Wii U, PS Vita et PS3 avant d'arriver sur Xbox One, PS4 et Switch. Puis l'Europe et les États-Unis ont finalement pu s'y adonner officiellement en 2017. C'est un excellent jeu qui combine magnifiquement les mécaniques de *Puyo Puyo*, un grand nom du puzzle-game japonais, et celles de *Tetris* dans un mode Fusion captivant, rapide, tactique et très compétitif.

Et puis il y a bien sûr eu récemment l'incroyable *Tetris Effect* d'Enhance Games en réalité virtuelle sur PSVR, qui sublime le côté hypnotique – et même mystique – du jeu en baignant les joueurs dans un environnement visuel et sonore immersif et envoûtant. Dernière itération en date, *Tetris 99* du studio Akira cède à la mode du Battle Royale... et s'en sort à merveille, étonnamment, en imposant la tension d'un multi impitoyable qui rend le jeu plus addictif que jamais.

Aux côtés de toutes ces versions officielles ont bien sûr éclos des tas de clones. "*Tetris* est l'un des jeux les plus copiés dans le monde, et on passe beaucoup de temps à nettoyer le paysage", nous dit Maya, à qui nous demandons si certains clones ont apporté de nouvelles idées. "C'est arrivé, en effet", nous concède-t-elle, "et certains sont devenus des licenciés, mais je vous assure que la plupart du temps, on y avait pensé avant eux. Notre but, c'est de continuer à faire évoluer *Tetris* sur les trente prochaines années."

Bon, très bien, rendez-vous dans trente ans, alors. ★



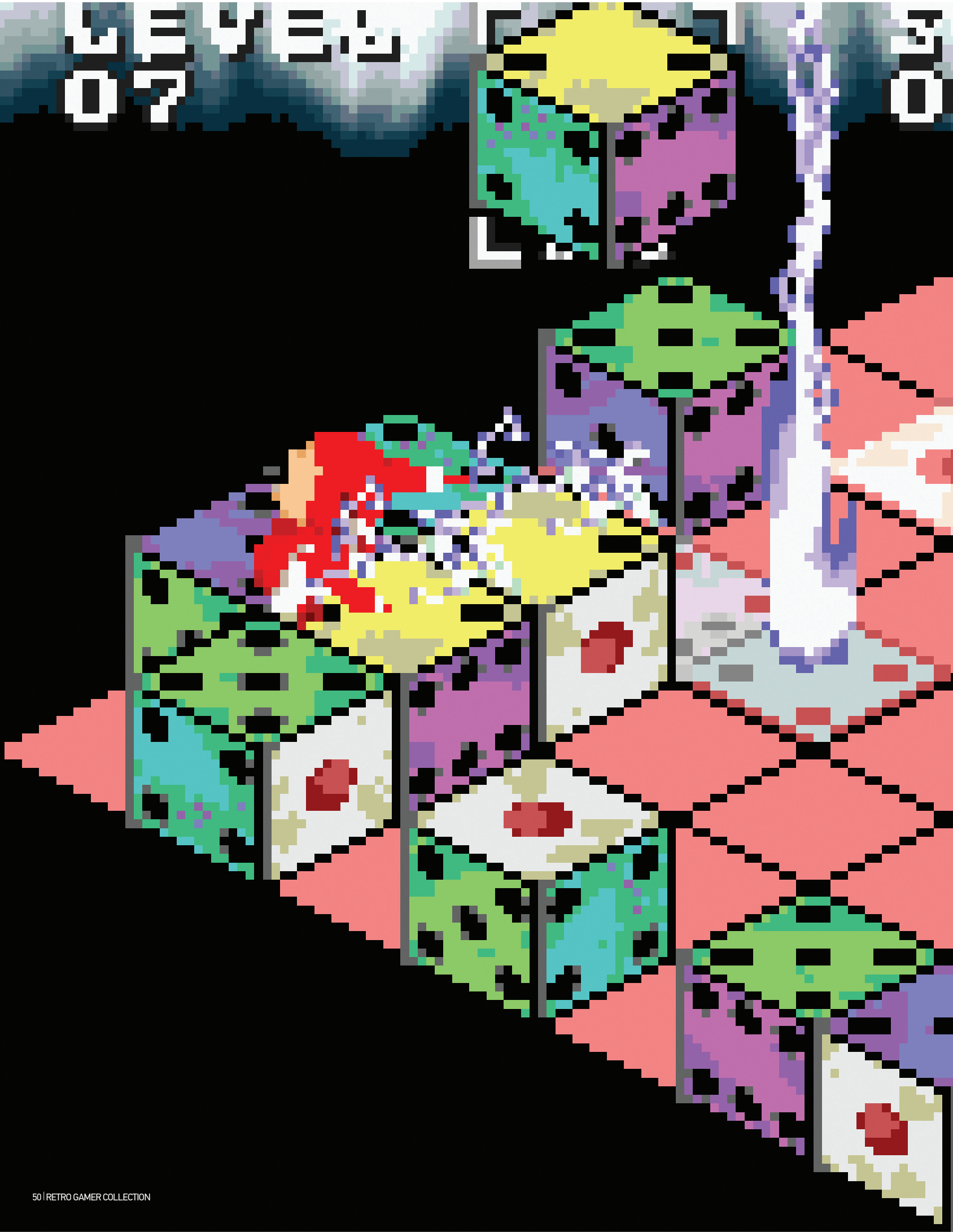
» [PS4] Puyo Puyo Tetris est un très bon cocktail des deux franchises.



» [Xbox] Tetris Worlds propose tout un tas de nouveaux modes, dont un muti à 4 joueurs.

LEVEL
07

3
0



010873 010000



XI [Sái] Little

LE PETIT DÉ DU DIABLE

RETROVIRUS

» WONDERSWAN COLOR » 2001 » BANDAI

Devil Dice, sorti en France en juin 1998 sur la PlayStation première du nom, est de ces jeux qui ne payent pas de mine, mais auxquels on peut vite devenir accro. On y dirige un petit diable (d'où le titre) sur un plateau de dés (re-d'où le titre) où l'on doit comme dans tout puzzle-game qui se respecte, regrouper des dés avec le même chiffre sur la face visible pour les faire disparaître. Le nombre de dés à rassembler dépend justement du chiffre en question. Par exemple, il faut regrouper deux dés avec le chiffre 2. Pourquoi on vous parle de PlayStation ? Parce qu'il y a plus de chances que vous connaissiez *Devil Dice* que son itération portable sur WonderSwan Color, sortie en 2001 au Japon sous le titre de *XI [Sái] Little* (pour info, *XI [Sái]* est le titre japonais de *Devil Dice*). Bien sûr, l'adorable portable de Bandai n'ayant pas les capacités polygonales de la console de Sony, le jeu est en fausse 3D isométrique sur ce support, mais cela ne lui retire pas grand-chose, voire rien. Et comme bien des puzzle-games, *XI [Sái]* est tout à fait adapté au jeu nomade. Demandez à *Tetris*, il vous le confirmera très certainement (en plus, vous n'aurez pas très loin à aller pour ça, il est juste à côté, revenez un peu en arrière). *





LE MAKING OF DE DOG'S LIFE

INFOS

- » **ÉDITEURS :**
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT,
HIP GAMES
- » **DÉVELOPPEUR :**
FRONTIER DEVELOPMENTS
- » **SORTIE :** 2003
- » **SUPPORT :** PLAYSTATION 2
- » **GENRE :** AVENTURE

Le studio Frontier Developments est surtout connu pour ses épopées spatiales et ses parcs à gérer, mais en 2003, ils nous a fait remuer la queue avec un jeu canin pour le moins original...

Avant que *Thrillville* ne vienne secouer la PlayStation Portable, que *Kinectimals* ne donne enfin aux joueurs Xbox 360 une bonne raison d'acheter une Kinect, qu'*Elite Dangerous* n'aille avec audace plus loin que quiconque avant lui, ou que *Jurassic Park Evolution* ne fasse mumuse avec les dinos, Frontier Developments s'est aventuré dans un thème pour le moins original pour un jeu vidéo : une vie de chien.

Fondé par David Braben en 1994,

le studio a d'abord sorti *Frontier : First Encounters*, le troisième volet de l'immense saga spatiale *Elite*. David, lui-même co-créateur d'*Elite*, est aujourd'hui encore le cœur de Frontier Developments et comme nous le raconte Jonny Watts, producteur de *Dog's Life*, il n'a jamais rechigné à mettre les mains dans le cambouis : "Quand je suis entré chez Frontier, j'ai été frappé par une chose, dès le premier jour : David, assis dans un coin du studio, en train de faire 'cot-cot' dans un micro pour les sons des poulets de *Dog's Life*. N'oubliez pas que David est une vraie légende dans le milieu. Vous imaginez à quel point c'était bizarre de voir son idole faire la poule !"

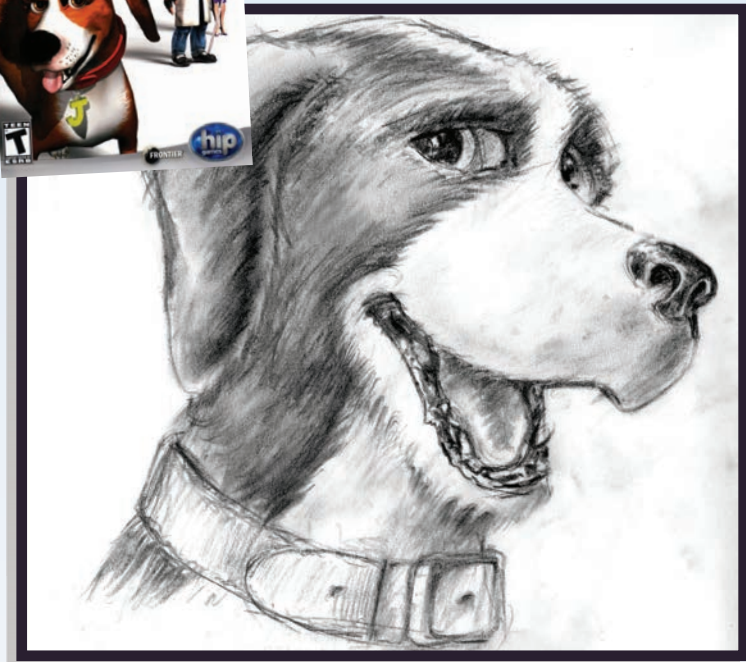
Dans *Dog's Life*, le joueur dirige le meilleur ami de l'homme qui creuse, court, saute, nage, joue et renifle dans un monde ouvert où il va devoir remplir différentes missions pour tenter de sauver son amour, Daisy, enlevée par des agents de la fourrière au début du jeu. L'histoire est simple, mais elle permet toutes sortes de possibilités. Le jeu révèle ainsi très vite tout son charme et son inventivité.

Soutenu par Sony, à une époque où l'originalité et la différence vidéoludique étaient encore encouragées, *Dog's Life* s'articule autour d'un monde de jeu divisé en trois zones principales à explorer.

"Il y a un village, une station de ski et une ville", explique Jonny. "Ces trois régions sont elles-mêmes divisées en plusieurs sous-zones. On voulait proposer trois environnements différents, pour offrir une belle progression où le monde de jeu devient de plus en plus peuplé. Il y a des chiens dans pratiquement toutes



» Sam Denney (en haut) et Jonny Watts (en bas) travaillent toujours chez Frontier Developments à ce jour.





» Un dessin préparatoire du restaurant Chez Hollie.

les maisons, à la campagne, mais la ville peut être un endroit très hostile, quand on est un chien. L'environnement a l'air plus menaçant, et plus on avance dans le jeu, plus on se sent petit, en tant que chien."

Sam Denney (graphiste sur *Dog's Life*) confirme : "La variété des niveaux permet d'offrir des moments de gameplay plus variés également, des boules de neige à lancer à la montagne aux séquences de plateforme en ville. Le jeu a donc l'air moins répétitif, et il offre régulièrement des défis intéressants. Sans oublier que ça accentue le sentiment de voyage, de mouvement."

Les graphismes du jeu ne sont pas sans rappeler de grands noms de l'animation comme Disney, Pixar ou Aardman. "C'était intéressant de définir l'esthétique de *Dog's Life*", nous dit Sam. "On voulait concevoir un monde à la fois amusant et coloré, mais aussi insuffler un certain réalisme aux animaux pour asseoir le jeu et créer une connexion entre les joueurs et les personnages. On a gardé le même principe pour des jeux qui ont suivi, d'ailleurs, chez Frontier Developments, comme dans *Planet Coaster*, où des montagnes russes très réalistes cohabitent avec des personnages très stylisés."

Une des meilleures idées graphiques du jeu est sans doute la visualisation du flair de Jake et d'autres races de chien présentes dans le jeu, qui joue à fond la carte de la vie de chien : on court, on saute dans l'eau, on court après sa queue, on peut uriner dans deux directions différentes, on défèque (et on peut même lancer son caca sur les gens)... L'ambiance est très joueuse, au fil des mini-jeux et des nombreuses missions



» [PS2] Les premiers niveaux du jeu, très faciles, se déroulent à la campagne.

et activités proposées, très jouables et divertissantes.

Mais il n'a pas toujours été simple de mettre au point ce jeu léger et badin pour l'équipe de Frontier : "Techniquement, on a dû créer des tas d'animations pour que les quadrupèdes du jeu aient vraiment l'air vivants", explique Jonny. "N'oubliez pas qu'à l'époque, il n'y avait que très peu d'animaux dans les jeux. Même au début de l'ère PS2, Epona d'*Ocarina Of Time*, sur N64, était encore la référence en la matière. Il y avait des quadrupèdes dans *Spyro*, mais ils ne bougeaient pas comme on voulait que nos chiens le fassent. Quand je suis entré chez Frontier, *Dog's Life* était encore un titre pour la première PlayStation, et ça fait sacrément long, pour un développement. Pendant mon premier jour de travail chez Frontier, j'ai vu des tests de chiens se déplaçant dans des paysages de *V2000*. En fait, *Dog's Life* reprend certaines technologies de cinématique inverse qu'on avait conçues pour les araignées mécaniques de *V2000*. Les chiens pouvaient se déplacer dans le décor de façon très naturelle, en posant leurs pattes de façon très réaliste sur les sols inégaux, grâce à cette technologie conçue pour *V2000*."

L'animation d'un chien de *Dog's Life* s'appuie simultanément sur une demi-douzaine de techniques : des couches, du mélange, de la cinématique inverse,

TRUFFE TA VOIE !

Sniffer en Odorama

Vous le savez sans doute, mais l'odorat des chiens est bien plus aiguisé que le nôtre, et il fallait donc trouver comment l'illustrer dans *Dog's Life*. Pour cela, on peut activer l'Odorama, qui donne aux joueurs humains une occasion de voir le monde avec les yeux d'un chien. Enfin, sa truffe.

L'écran passe en vue subjective et les différentes odeurs sont symbolisées par des couleurs. Il faut alors remonter une piste odorante dans le niveau pour progresser. Par exemple, en "sniffant" un certain nombre d'odeurs d'une certaine couleur, on peut déverrouiller des compétitions avec d'autres chiens pour en prendre le contrôle. Ces épreuves changent suivant les races.

Les odeurs ont d'autres raisons d'être dans le jeu : on voit les odeurs qui émanent des corps humains, on récupère des indices en reniflant des traces dans l'environnement, on suit l'empreinte olfactive d'un renard pour l'attraper, etc. L'Odorama ajoute donc une, voire plusieurs couches de gameplay. "Les chiens ne voient pas le monde comme nous", explique Jonny Watts de Developments. "Mais en termes de gameplay, l'Odorama nous a aussi permis de dégager l'espace de jeu, de ne pas surcharger l'écran d'infos. Ce mode de vision séparé est totalement à part, et intègre ses propres éléments de jeu, mini-jeux à débloquer et compagnie. Je crois que ça fonctionne plutôt bien."



► de la synchronisation labiale et des séquences d'animation préétablies. Frontier Developments a rassemblé toutes ces techniques pour donner naissance à des quadrupèdes crédibles. "Les joueurs repèrent facilement les mouvements répétitifs et les erreurs d'animation", souligne Jonny. "Dans *Dog's Life*, on n'a jamais deux fois la même chose. Je me souviens d'un jour où on avait montré le jeu à des étudiants et que l'un d'entre eux nous a demandé si ces chiens étaient vivants. Il m'a posé une colle, à l'époque, mais je crois qu'il y a en effet quelque chose de vivant, dans ces chiens. Ils sont si convaincants qu'il faut y regarder à deux fois. Aujourd'hui encore, Frontier est réputé pour l'excellence de ses animations – on peut dire qu'il y a un peu de Jake dans chaque dinosaure de *Jurassic World Evolution*!"

Outre Jake le foxhound, *Dog's Life* permet au joueur de contrôler 15 autres races de chien, qui ont toutes leurs talents particuliers. "Pour moi, c'est

un game design très simple, mais ça fonctionne à merveille", nous dit Jonny. "Dans un sens, c'est très similaire à ce qu'on trouve dans les jeux *Lego* de TT Games, avec les attributs et aptitudes de personnages qu'on comprend tout de suite. Ce genre de simplicité fonctionne bien dans *Dog's Life* : le chihuahua peut se glisser dans de petits espaces, le Saint-bernard peut pousser des objets lourds, le border collie rassemble les moutons, etc. Dès que le joueur déverrouille une race, il sait tout de suite son utilité. C'est simple, amusant et gratifiant." Si le ton de *Dog's Life* est plutôt léger, le dernier niveau réserve une surprise un poil sombre : Jake y découvre en effet que tous les chiens capturés par les agents de la fourrière sont transformés en pâtée pour chat par le grand méchant du jeu. "On n'aurait peut-être pas dû faire ce dernier niveau comme ça", nous confie



CHIENCHIENS À SA MÈMÈRE

15 autres races de chien sont jouables dans *Dog's Life*.



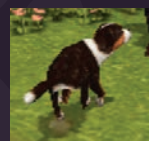
LE CHIHUAHUA

□ Lopez est, après Jake, le premier chien qu'on peut contrôler. Sa petite taille permet d'entrer dans une maison par une chatière.



LE DALMATIEN

□ Jake n'est pas le meilleur des nageurs, aussi cette race tachetée peut-elle l'aider à attraper une oie particulièrement agaçante.



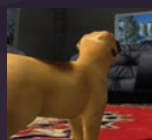
LE BORDER COLLIE

□ Ce chien de berger aide logiquement Jake à rassembler les moutons du fermier du coin, afin de débloquent des os en sus!



LE BOULEDOGUE

□ Petit et trapu, le bouledogue peut entrer dans les poulaillers pour récupérer des morceaux de journal déchiré.



LE CHIOT*

□ Snooky le chiot fait passer un mot à une petite fille pour Jake. Qui peut résister à un petit chien tout mignon?



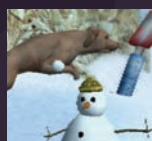
LE DOBERMANN

□ Après avoir été vaincu par Jake, le Doberman l'aide en effrayant le gérant du magasin pour l'obliger à donner des os. C'est du racket canin.



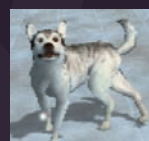
LE BOXER

□ Contrairement à Jake, le boxer ne dérape pas quand il court à pleine bourre sur la glace. Bien utile, près du café de la station de ski.



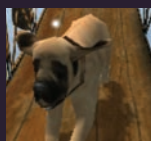
LE BRAQUE DE WEIMAR

□ Le meilleur sauteur canin du jeu, dont la détente est précieuse pour retrouver un certain chapeau.



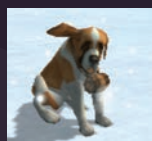
LE HUSKY

□ Comme le boxer, le husky ne glisse pas sur la glace. Très utile pour traverser un toit gelé.



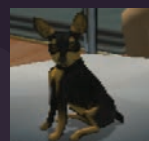
BULLMASTIFF

□ Un chien massif capable de pousser de gros objets, comme ces boîtes au sommet de la montagne...



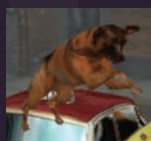
LE SAINT-BERNARD

□ Le joueur devra sauver un blessé aux commandes de ce brave Saint-bernard, évidemment armé de son fidèle tonneau.



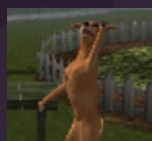
LE PINSCHER

□ Une fois vaincu par Jake, le Pinscher l'aide en chassant les rats qui ont envahi l'hôtel.



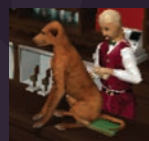
BERGER ALLEMAND

□ Quand le joueur prend le contrôle du berger allemand près du commissariat, il doit partir traquer un dangereux criminel armé.



LE LÉVRIER WHIPPET

□ Ce chien aide Jake à suivre la trace d'une litière pour chat autour du niveau du parking.



LE GREYHOUND

□ La race la plus rapide du jeu, grâce à laquelle le joueur pourra voler le sac de butin des voleurs. C'est carrément GTA chez les chiens!

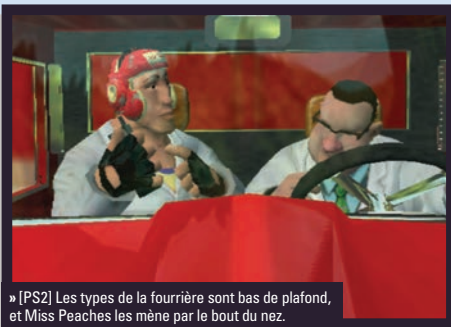
* : On sait, c'est pas une race.

“À l’époque, les rôles n’étaient pas aussi figés et formels qu’aujourd’hui, dans le milieu”

Sam Denney



» [PS2] Jake peut choper des poulets et les balancer. Mieux qu'une baballe!



» [PS2] Les types de la fourrière sont bas de plafond, et Miss Peaches les mène par le bout du nez.



» [PS2] Dog's Life n'est pas une simulation réaliste, aussi Jake a-t-il plein d'occasions de changer de look.



Sam. “Quand j’ai rejoint l’équipe, le jeu était en développement depuis pas mal de temps, déjà, mais il n’y avait toujours pas de niveau final. À l’époque, les rôles n’étaient pas aussi figés et formels qu’aujourd’hui, dans le milieu. La frontière entre l’art, le game design et l’écriture n’était pas aussi claire, et on m’a demandé si j’avais des idées pour la scène finale. J’avais envie d’intégrer un zeste d’ironie sur la fin, donc on est arrivés à cette idée. J’ai esquissé un croquis de la machine à faire de la pâtée pour chat et Andy Gillett (un des concepteurs) a adoré. Je crois que son sens de l’humour était proche du mien. Ces croquis sont d’ailleurs visibles dans le niveau final du jeu. Les diagrammes qu’on peut y voir (‘Le chien entre là’, ‘la pâtée sort là’), ce sont les premier dessins préparatoires pour le niveau.”

Le jeu a été estampillé PEGI 3 en Europe, mais ratifié T (pour *Teen*, “public adolescent”) par l’ESRB aux États-Unis, non pas à cause de ce final, mais d’une autre scène : quand le joueur reste à côté du personnage du grand-père quand



» [PS2] Barboter, c’est rigolo et ça nettoie les saletés dans les poils.

celui-ci dort, il peut entendre le vieil homme marmonner dans son sommeil des souvenirs bourrés de sous-entendus...

Avec le recul, il est évident que *Dog's Life* a posé les bases de futurs jeux de Frontier Developments :

“*Dog's Life*, c’est vraiment le point de départ de ce qui est devenu une des spécialités de Frontier : donner vie aux animaux”, nous dit Sam. “C’est là qu’on a commencé à développer les techniques qui ont rendu *Kinectimals* et *Jurassic World Evolution* possibles.”

“C’est un jeu grand public, mais c’est quand même un titre à part”, nous confie Jonny. “C’est un jeu très bizarre, mais très cohérent, au final. Les gens nous en parlent souvent. Je crois que *Dog's Life* a marqué leur enfance.”

Peut-on espérer voir un jour sortir un *Dog's Life 2* ?

“On aimerait tous faire une suite”, nous assure Jonny. “*Dog's Life* est un jeu vraiment cher à nos cœurs. On en parle encore régulièrement, aujourd’hui, en imaginant ce qu’on pourrait faire de Jake et de ses amis avec les techniques actuelles.”

On en remue la queue d’impatience. ✨

» Des storyboards des cinématiques. La deuxième rangée de cases correspond aux éléments sonores, et la troisième donne des indications de mise en scène.



La manette Mega Drive

» SORTIE : 1988
» SUPPORT : MEGA DRIVE

Après des années de blocs de plastique rectangulaires, les courbes de la manette Mega Drive sont un vrai bonheur ! C'est sans doute le premier contrôleur officiel vraiment ergonomique, avec une prise en main largement plus confortable que celle des pads de la NES, de la Master System ou de la PC Engine. Cette forme préfigure également les poignées qui deviendront courantes.

Le pad directionnel est un disque avec une croix en relief, où les

directions se distinguent bien mieux que sur la croix directionnelle plus pad de la Mega Drive, par exemple. Un troisième bouton vient rejoindre les deux autres, histoire de faciliter les portages de jeux d'arcade qui exploitent les trois boutons du standard JAMMA. Pourtant, la manette s'avérera finalement inadaptée pour des jeux nécessitant plus de boutons (comme *Street Fighter II*), aussi sera-t-elle remplacée en 1993 par une version à six boutons qui deviendra dès lors la manette par défaut de la console. ★

Saviez-vous ça ?

□ Les premiers pads Mega Drive, dans toutes les régions, affichent des lettres rouges sur les boutons, qui disparaissent en 1991. Les manettes japonaises ont un bouton *Start* bleu, et les pads européens d'après 1993 un bouton *Start* rouge.



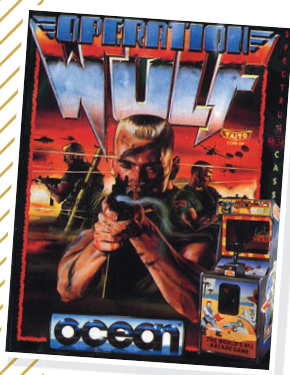
LE JEU QUI VA BIEN Gunstar Heroes

Gunstar Heroes est un grand jeu, un des *run-and-gun* les plus bourrés d'action de la console, avec des boss toutes les poignées de minutes et des tas d'explosions au milieu. On y retrouve aussi toute l'inventivité et le savoir-faire technique du studio Treasure.

C'est pile le genre de jeu auquel tout joueur Mega Drive se doit de s'essayer – et bien sûr de posséder dans sa collection. En prime, la configuration de la manette Mega Drive d'origine est parfaitement adaptée, avec ses trois boutons pour sauter, tirer et choisir son arme.



OPERATION WOLF



INFOS

- » SORTIE EN ARCADE : 1987
- » SORTIE SUR CPC ET ZX SPECTRUM : 1988
- » AUTEURS DE LA CONVERSION : IVAN HORN/ANDREW DEAKIN

Avec son Uzi attaché à la borne, le jeu de tir de Taito a fait fureur en arcade. Et grâce à Ivan Horn, les apprentis-Rambo ont pu poursuivre le massacre chez eux... mais sans l'Uzi.

Après leur portage de *Combat School* pour Ocean Software, le graphiste Ivan Horn et le programmeur Andrew Deakin se voient confier la mission de convertir un autre jeu d'arcade militaire – où l'on détruit cependant plus les ennemis que son joystick. Fini le secouage de stick : on est là pour descendre tout ce qui bouge. Sauf les otages.

Vu le succès d'*Operation Wolf* en arcade, les attentes sont élevées pour cette conversion. Mieux vaut donc avoir accès au maximum de sources pour faire le travail... mais ce n'est pas vraiment le cas, sur le coup. Au pire, les programmeurs en charge de la conversion disposent généralement d'une vidéo de *run* complet du jeu... mais malheureusement pour Ivan et Andrew, ils n'ont même pas droit à cela, juste à une borne, installée dans leur bureau.

"On n'avait même pas de *cheat codes* pour l'arcade", nous raconte Ivan, "alors j'ai dû jouer encore et encore pour finir le jeu, afin qu'on ait un enregistrement complet. Heureusement que ça m'amusait et que je me

débrouillais pas trop mal ! Je jouais avec un caméscope au-dessus de l'épaule, qui enregistrait tout. Après des heures, j'ai réussi à finir le jeu. J'étais devenu si bon, à la fin, que je pouvais le terminer trois fois d'affilée, malgré la difficulté qui augmentait à chaque *run*."

Une fois cette vidéo maison dans l'escarcelle, il est temps de passer au développement proprement dit. Les niveaux d'arcade d'*Operation Wolf* sont denses et il se passe toujours quelque chose à l'écran, aussi est-il compliqué de transférer tout cela sur Spectrum et CPC, en particulier pour certains éléments du jeu : "On a dû couper des trucs où on a pu, mais on a évité d'occulter complètement quoi que ce soit", explique Ivan. "On n'a par exemple pas repris toutes les images d'animation de tous les personnages, les explosions sont plus petites. Il y a pas mal d'animations pour les personnages, en arcade, et des sprites assez grands à l'écran, alors on a dû tailler ici et là pour que ça tienne en mémoire."

Le scrolling du jeu d'arcade a été un défi pour les développeurs : "On a décidé d'opter pour un scroll de tuiles prédécoupées plutôt que pour un '*Push Pop*' (une méthode conçue par Joffa Smith) à la *Cobra* ou *Green Beret*", précise Ivan. "Pour cela, j'ai dû créer quatre versions de chaque tuile d'arrière-plan, avec le contenu de la tuile adjacente sur 2, 4 et 6 pixels. La tuile de base de 16x16 est affichée, suivie par les versions décalées à 2, 4, puis 6 pixels. Ensuite, la tuile originale est de nouveau affichée, mais décalée



» [Amstrad CPC] Des hélicos et des pseudo-Schwarzy ? Ouais.

d'un caractère (soit 8 pixels). Ça permet d'obtenir un effet de scrolling assez rapide, mais ça a pris du temps de dessiner les tuiles. Et ça bouffe pas mal de mémoire."

Le jeu est développé avec un kit de développement du nom de *Machine Lightning*, l'équivalent de l'époque des moteurs *Unreal* ou *Unity* actuels, qu'Ivan et le programmeur Andrew Deakin utilisaient déjà avant d'entrer chez Ocean. "Étonnamment, l'outil graphique de cette suite logicielle était programmé en BASIC", se souvient Ivan. "C'était plutôt bon, d'ailleurs, et plutôt rapide à utiliser. J'ai modifié deux-trois trucs pour l'améliorer un peu. Je m'en suis servi sur mes premiers jeux chez Ocean."

Le portage a été entièrement codé sur un CPC 6128, support privilégié d'Andrew Deakin sur lequel il avait programmé la plupart de ses précédents projets. C'est cependant la première fois qu'Ivan et Andrew s'en servent pour faire un jeu sur les deux supports, en utilisant le *DevPac* de HiSoft comme assembleur et en connectant

» [ZX Spectrum]
Y'en a, du monde !
Tous les potes sont venus
faire la fête avec nous !



ON ADOUBE OU PAS ?



» [ZX Spectrum] Ce n'est pas un jeu pour les poules mouillées. Bon, allez : bons princes, on vous en autorise une quand même.



» [ZX Spectrum] Deux bateaux à dépiauter. Ça va moins bien flotter, après.

le CPC au Spectrum via une interface RS232. Les deux versions sont développées simultanément. "On a commencé à travailler dessus en décembre 1987, pour une livraison fin 1989, en octobre ou novembre. Mais on a réussi à effectuer les deux portages en seulement cinq mois. Il y a eu quelques soucis, bien sûr. Pour *Operation Wolf*, comme pour nos autres jeux Spectrum, on était toujours très justes en mémoire, au point où on exploitait même le buffer imprimante, pour gagner 384 octets. C'est moins qu'une icône de bureau d'aujourd'hui, mais c'était précieux à l'époque, où on devait faire avec seulement 16 Ko."

Malgré les limitations, ces portages CPC et Spectrum d'*Operation Wolf* réussissent à capturer l'essence du jeu d'arcade original, ce dont peu de jeux de tir d'arcade de l'époque peuvent se targuer. Ivan a raison d'être fier du résultat : "J'étais plutôt content de ce qu'on avait fait, aussi bien sur Spectrum que sur Amstrad. Je crois que notre conversion est aussi fidèle qu'on puisse l'être sur ces supports." ★



Tous les niveaux

Les deux portages n'oublient rien : tous les niveaux de l'arcade sont présents et complets. Impressionnant!

Tous les ennemis

Les soldats, les tanks, les paras, les hélicos, les bateaux... tout le monde est au rendez-vous, prêt à se faire joyeusement exploser par vos soins.

ORIGINAL (ARCADE)

CONVERSION (AMSTRAD CPC/ ZX SPECTRUM)

Massacre en couleur (Amstrad CPC)

La palette de couleurs de la version Amstrad est plus criarde que celle de l'arcade, mais les ennemis et bonus se détachent bien sur les décors.



Où qu'il est mon Uzi?

Évidemment, on n'a pas d'Uzi branché au micro, bien qu'il existe une version *lightgun* du jeu pour le Spectrum et une édition *Phaser* sur CPC.

Massacre en monochrome (ZX Spectrum)

Le portage perd ses couleurs sur Spectrum, mais le superbe travail sur les graphismes compense un peu, même si ce n'est pas toujours très lisible.



DU RÉTRO MADE IN CANEBIÈRE

DEPUIS LE SUD DE LA FRANCE,
LA PETITE ÉQUIPE DE **PIXELHEART**
S'EST DONNÉ POUR MISSION DE
RALLUMER LA FLAMME DU JEU
VIDÉO *OLD SCHOOL*, DE MARIER
L'ANCIEN ET LE NOUVEAU
À GRAND RENFORT DE PASSION
PIXELLISÉE ET DE SUEUR RASTÉRISÉE...

Pixelheart est né d'une passion commune, de l'alliance de personnalités complémentaires souhaitant faire renaître le dynamisme des jeux vidéo "à l'ancienne", de retrouver les sensations d'antan des titres 8, 16 et 32 bits, avec leurs gameplays rapides et intuitifs portés par des musiques entraînantes et entêtantes...

Le trio à l'origine du projet (Philippe Nguyen, le producteur passionné et dénicheur de titres, Sami Chlagou, gestionnaire et président de la société, et Michaël "Raistling" Rabaioli, directeur artistique adepte de pop culture) a connu l'arrivée des consoles de jeux en Europe, les premières Nintendo, Sega, Neo-Geo et n'a pas tardé à tomber amoureux du jeu vidéo.

Philippe Nguyen est le grand spécialiste rétrogaming de la bande. Propriétaire de la boutique d'import marseillaise Neo Ayato, il connaît tous les jeux, et continue d'entretenir au quotidien sa passion pour le rétrogaming.

Sami Chlagou, au départ l'un des clients réguliers de Neo Ayato, a très tôt compris l'importance du rétrogaming. Ce chineur invétéré, aujourd'hui à la tête du projet Pixelheart, collectionne depuis plus de 20 ans toutes sortes de reliques électroniques. Les trois fondateurs de Pixelheart, qui travaillaient ensemble sur divers projets depuis des années, ont voulu créer une société de distribution et d'édition capable de développer des jeux rétro à la fois sur supports anciens et modernes.

Quand on leur demande quelles machines et quels jeux leur sont les plus chers ou leur ont laissé les meilleurs souvenirs, c'est une avalanche de noms : la NES, la Super NES, la Mega Drive, la Saturn, la Dreamcast, la Neo-Geo... Côté jeux, il y en a pour tous les goûts : plateforme, shoot-'em-ups, baston, RPG. *Another World*, *Secret of mana*, *Final Fantasy VII*, *Street Fighter II*, *Metal Slug*...

"La Super Nintendo est la machine sur laquelle j'ai passé le plus d'heures", nous dit Philippe, "mais mon cœur penchait plus pour l'Atari ST et l'Amiga ! Mon jeu préféré n'est autre que *Flashback*, que nous avons eu la chance de ressortir sur Dreamcast, et les jeux des *Bitmap Brothers*."

Michael est lui aussi un *gamer* de longue date : "Je joue depuis que je suis gamin. J'ai connu l'Amiga, l'Amstrad, la Neo-Geo grâce à mon frère plus âgé de 10 ans, et ma première console, c'était une Nintendo NES", nous confie-t-il. "Je suis un véritable passionné. Mais en dehors de ça, je n'ai pas vraiment d'expérience professionnelle dans le



» [Dreamcast] Volgarr le Viking face à un boss – sans doute le fils illégitime de Sauron et du Roi-Squelette.



“ Nous essayons de proposer des versions améliorées des jeux, ce qui nous amène parfois à tout reprogrammer ”

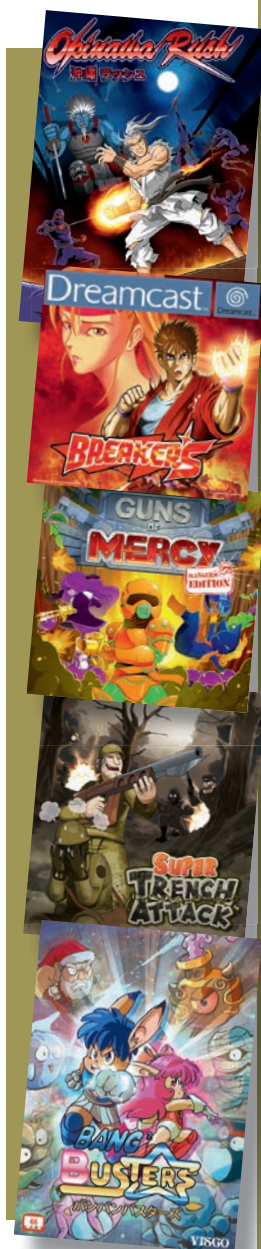
Michaël Rabaioli

jeu vidéo. J'ai travaillé à mon compte pendant plus de 15 ans dans la publicité, en tant que graphiste/illustrateur, puis comme directeur artistique. Avant la création de la société, je travaillais déjà pour Philippe et Sami, et je les remercie de m'avoir offert l'opportunité de faire partie de l'aventure PixelHeart."

Bang² Busters sur Neo-Geo AES, en version US et JAP, est le premier jeu "PixelHeart Limited" officiel.

Le choix des projets part parfois d'une intuition : "Au départ il y a toujours une vidéo ou un post sur les réseaux sociaux qui attire mon attention", nous raconte Philippe. "Je recherche immédiatement des infos, comme le nom du studio à l'origine du produit, l'éditeur, le stade du développement, etc. Si le jeu rentre dans nos critères, nous prenons contact avec ses créateurs pour porter/publier/améliorer le projet, du simple portage à la création d'un nouveau titre. Nous collaborons avec différents studios, partout dans le monde, qui travaillent indépendamment sur divers projets. Il y a toutefois des interconnexions, de l'entraide, quand un problème survient. Et nous avons la chance de travailler à la fois avec des développeurs expérimentés qui ont bossé sur la Sega PICO, l'Amiga... et avec de jeunes talents, qui ont parfois moins de 23 ans. Les échanges se font en anglais, uniquement. Nous avons commencé en portant des jeux sur la Dreamcast, la Mega Drive, la Neo-Geo... avant de nous lancer aussi dans la création pure. En parallèle, nous publions et créons des jeux sur les consoles next-gen depuis 2018."

La compatibilité des programmes est le souci le plus récurrent, pendant le développement : "Très souvent, nous essayons de proposer des versions améliorées des jeux, ce qui nous amène parfois à tout reprogrammer", nous dit Michaël. "Il y a aussi toute la partie 'production physique'. Il n'est pas simple ►



PIXELHEART : DU RÉTRO MADE IN CANEBIÈRE

» [Neo-Geo] Les niveaux de *Bang² Busters*, jeu d'action-plateforme monoécran très arcade, sont variés et offrent des challenges tout aussi diversifiés, y compris des boss.



TOP CINQ, BONNE MÈRE!

Les petits chouchous *old school* de l'équipe de Pixelheart.

BREAKERS

NEO-Geo/DREAMCAST

□ Un jeu de combat Neo-Geo dans la tradition du genre, signé Visco. Sorti tardivement et, avouons-le, sans grande originalité, le titre est passé relativement inaperçu, malgré un gameplay bien réglé avec des combos ravageurs. Ça manque un peu de personnages (9 en tout, dont 8 jouables), mais ça le fait tout de même quand on aime le genre.



ARCADE RACING LEGENDS

DREAMCAST

□ Un titre original développé de A à Z par les équipes de PixelHeart. Un jeu de course d'arcade à l'ancienne comme on les aime, simple et efficace, conçu pour célébrer les 20 ans de la dernière console de Sega.

RAINBOW BRITE : JOURNEY TO THE RAINBOW LAND NES

□ Un jeu d'aventure labyrinthique basé sur une série animée des années 80 du grand Jean "Mystérieuses Cités d'Or" Chalopin, *Rainbow Brite*, ou *Blondine au pays de l'arc-en-ciel* par chez nous. Trop mignon et coloré.



VOLGARR

DREAMCAST

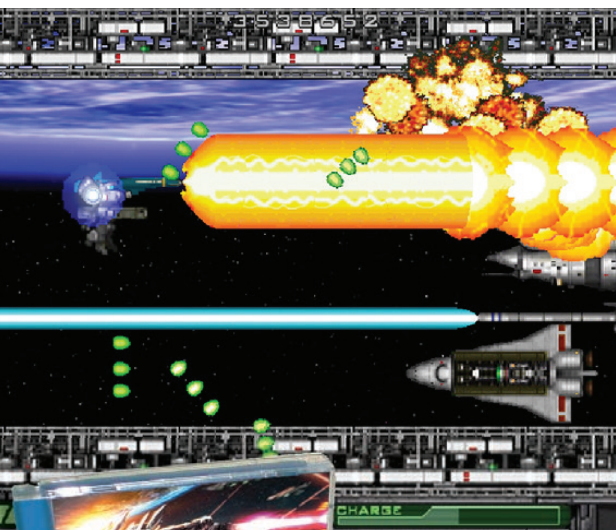
□ Un titre d'action-plateforme à la difficulté relevée, plein de muscles et de grosses gerbes de sang pixellisé. Le jeu aligne un peu trop de bestioles pas très "viking-viking". Il abuse parfois à être plus impitoyable que nécessaire (malgré des boss quelquefois mous du genou), mais les fans du genre qui n'ont pas peur d'en baver y trouveront sans doute leur bonheur.

BANG² BUSTERS

NEO-Geo/DREAMCAST

□ De la plateforme-arcade tirée des cartons de Visco avec des écrans fixes à nettoyer en engrangeant un max' de points et de bonus. Le challenge est non seulement assez relevé, mais aussi très varié, avec des situations et des ennemis très différents d'un stage à l'autre. Et en prime, c'est jouable à deux.





» [Dreamcast] *Armed 7*, qui a aussi eu droit à un remaster sur Switch, est un shoot-'em-up bien speedé à l'ancienne.



» [Switch] *Guns of Mercy*, c'est du shoot multi décomplexé plein de bruit et de fureur, où le coop le dispute joyeusement au comportement au crevard.

► de recréer des jeux comme à l'époque (Cartouche, boîte, design cohérent...), vu que les chaînes de production officielles n'existent plus. Nous sommes obligés la plupart du temps de tout recréer de A à Z.

En matière de production des packagings des jeux physiques, c'est plus facile sur les nouveaux jeux, où nous avons les directives techniques fournies par les constructeurs des consoles. Les délais de validation restent cependant longs. En rétrogaming, on part souvent de zéro : aucun gabarit, des images de référence de mauvaise qualité, etc."

"Les principales difficultés proviennent du langage de programmation (assembleur) et des codes sources d'époque qui n'ont pas été prévus pour être portés sur d'autres supports", ajoute Philippe. "Bien évidemment les limitations de résolution, de sprites et de couleurs sont aussi des contraintes."

L'équipe nous confie cependant qu'il est plus facile de programmer sur les supports modernes, même s'il existe de nombreux écueils à éviter, notamment la résolution des écrans des écrans actuels, avec la HD et la 4K.

"Internet facilite aussi les choses", souligne Philippe. "Des fans ont créé des kits de développement pour toutes les consoles. Et les tutos vidéo sont aussi très utiles, quand on veut commencer. Les principales innovations viennent plutôt du côté hardware, car il est possible d'inventer un quadrupleur pour la Neo-Geo, une connexion Internet sur la NES, etc."

Bien que le rétrogaming soit à la mode, l'édition de cartouches/CD pour ces anciens supports reste encore un marché de niche, aussi demandons-nous au trio si ce modèle économique est viable sur le long terme. "C'est en effet un petit marché, l'édition de cartouches et de CD reste avant tout un plaisir", nous dit Philippe. "Comme Michaël l'a évoqué plus tôt, il y a énormément de difficultés à gérer toute la chaîne de production. La technologie est ancienne, il faut donc trouver les bons prestataires pour la fabrication des circuits électroniques (les PCB et leur programmation), mais aussi le bon fournisseur pour la cartouche plastique. Nos clients gamers sont très attentifs à la qualité des produits rétrogaming, c'est pourquoi nous attachons une grande



» [NES] *Rainbow Brite* est un titre NES plein de gentilles héroïnes et de jolis arcs-en-ciel, mais ce n'est pas pour autant un jeu pour les Bisounours.

importance à des choses qui pourraient passer pour de simples détails, mais que nous tenons à soigner. Les CD sont en revanche plus simples à réaliser et à dupliquer, mais dans tous les cas, nous portons une attention toute particulière au packaging. Il est très important de proposer aux gamers un jeu qui s'insérera parfaitement dans une collection. Toutes nos boîtes sont donc fidèles aux dimensions et aux styles de l'époque. Les budgets des productions rétrogaming sont serrés et leur rentabilité est limitée. Il est très difficile d'envisager une économie de long terme. C'est le côté rare et *collector* qui attire l'attention de nos plus fidèles clients, en particulier sur les jeux commercialisés numérotés et en série limitée."

L'attrait du public pour le rétrogaming est mondial, et nous sautons sur l'occasion pour demander comment se répartissent les ventes des productions PixelHeart de par le monde : "Nos pièces sont produites entre 2000 et 5000 exemplaires", nous explique Sami. "La répartition des ventes est en moyenne de 10 % pour la France, 15 % dans le reste de l'Europe, 60 % aux États-Unis et 15 % sur l'Asie. Les machines les plus populaires sont la Neo-Geo, la Dreamcast, la SNES et la NES. Le public de nos jeux rétro et celui de nos productions next-gen sont différents, également : entre 30 et 50 ans pour le rétro et entre 10 et 30 ans pour le next-gen. La façon de commercialiser et promouvoir les titres est donc très différente, aussi. Nous ne communiquons pas via les mêmes canaux, par exemple."

Le catalogue de PixelHeart inclut aussi bien des vieux classiques que des titres originaux, les deux types de projets demandant évidemment une approche différente : "Même si nous préférons travailler sur des titres originaux qui ne sont jamais sortis, pour leur apporter notre savoir-faire (sur le remaster graphique, les updates des musiques ou pour concevoir la jaquette, l'illustration, le logo, etc.), il est tout de même plus simple et plus rapide de commercialiser un projet 100 % fini", nous confie Philippe. "Du côté des ressorties, nous sommes particulièrement fiers de *Breakers*,



» [Dreamcast] *Arcade Racing Legends* fête les 20 ans de la Dreamcast avec des courses qui font écho (toutes proportions gardées) et rendent hommage à celles des *Daytona USA*, *Sega Rally* et consorts.

“ Nous détestons les jeux sans âme, qui n’ont pas une identité forte ou un univers intéressant ”

Philippe Nguyen

parce qu’on est ravis d’avoir pu obtenir la licence de ce jeu incroyable de chez Visco ! Et bien sûr d’*Another World* et de *Flashback*, deux titres incontournables. Du côté de nos productions originales, nous sommes aussi très fiers de *Sturmwind*, d’*Armed 7*, de *Finding Teddy* et de *Volgarr*, car ce sont des jeux incroyables, plébiscités par le public. En fait, aucun de nos jeux ne nous a vraiment déçus. Certaines licences ont moins plu que d’autres, bien sûr, mais nous assumons tous les titres que nous avons sortis et nous remercions les studios qui nous ont confié leurs licences.”

De la course d’arcade, du shoot, du beat-’em-all, de la plateforme... le catalogue de PixelHeart pioche dans (presque) tous les genres. Même si les titres évoqués par l’équipe quand nous leur avons demandé quels étaient leurs jeux préférés nous aiguillent un peu, nous sommes curieux de savoir sur quels types de jeux ils aiment tout particulièrement travailler, et quels genres manquant encore à leur arsenal ils souhaiteraient produire. “Nous aimons proposer un catalogue large et varié, et travailler sur toutes sortes de styles et de projets”, nous répond Philippe.

“Nous adorons particulièrement travailler sur les shoot-’em-ups, les jeux d’action et d’aventure et les beat-’em-all. Bien qu’on adore les grands RPG et les FPS, il nous est plus compliqué de proposer ce genre de titres, qui nécessitent beaucoup de ressources et de développement technique. En revanche, nous détestons les jeux sans âme, qui n’ont pas une identité forte ou un univers intéressant, même s’ils sont sympas à jouer.”★



VERS LA SWITCH ET AU-DELÀ

Si Pixelheart a toujours un ventricule dans le retrogaming, ça ne l’empêche pas d’en poser un autre dans la modernité...

GIGANTIC ARMY

SWITCH / PC/PS4/XBOX ONE

□ Un hommage aux jeux d’action pleins de mechs très en vogue dans les années 90, conçu par Astroport (version originale) et Storybird Studio (remake). Visuellement détaillé, bien que manquant un peu de variété, le jeu a une difficulté croissante bien dosée et un gameplay bien ficelé permettant d’aborder différemment les 6 stages disponibles.



AGGELOS

SWITCH / PC/PS4/XBOX ONE

□ Un titre qui se la joue à fond *Wonder Boy*, avec action, exploration, combats de boss et sections de plateforme qui font rager, petits éléments RPG et toute la panoplie. S’il n’a pas tout le raffinement de l’original, il bénéficie tout de même d’un level design complexe qui n’a pas à rougir devant son modèle. Un très honorable hommage qui tient parfaitement la route.



GUNS OF MERCY

SWITCH / PC/PS4/XBOX ONE

□ Du shoot décomplexé jouable à 4, coopératif, mais pas trop quand même. Le jeu emprunte autant aux mécaniques à l’ancienne qu’à des principes plus modernes de *loot* et d’*upgrade*, qui vont forcément engendrer quelques petites dissensions, vengeances et rancœurs entre participants. C’est là que se niche toute sa saveur.



OKINAWA RUSH

SWITCH / PC/PS4/XBOX ONE

□ Un jeu d’action frénétique où ça tatane sévère façon films d’arts martiaux moulinsés à la sauce 16-bits, avec des niveaux variés qui débordent de vagues d’ennemis à faire exploser avec ses poings, ses pieds et ses coups spéciaux. Encore en développement au moment où nous rédigeons ces lignes et prévu pour le premier trimestre 2020, *Okinawa Rush* sera jouable à deux en coop’ et nous fait bien envie...



GOLD ‘N’ BLOOD

SWITCH / PC/PS4/XBOX ONE

□ Prévu pour le second trimestre 2020, ce nouveau titre de Storybird Studio s’annonce comme un jeu d’action-aventure 2D survolté, où l’on dirige un petit personnage armé de son épée qui pourfend tout ce qui a la mauvaise idée de se dresser sur sa route et se goinfrer des trésors qui lui passent sous le nez. Du sang et de l’or. Ça ne ment pas sur la marchandise, quoi.





Croc : Legend Of The Gobbos

LE PETIT LIVRE DE LA GROSSE POILADE

RÉTROVIRUS



» PLAYSTATION » 1997 » ARGONAUT GAMES

Vous connaissez l'acronyme RTFM? Read The Fucking Manual. "Lis ce putain de manuel".

Si aujourd'hui, il n'y a plus tellement de manuels à lire, c'était un passage obligé pour bien des jeux – surtout les plus complexes, comme les simulations de vol et compagnie. Il y en avait aussi pour des jeux qui n'en avaient pas vraiment besoin, alors ceux-là, on les négligeait. Erreur grave en ce qui concerne celui de *Croc*.

On y découvre des réponses à des questions existentielles cruciales, comme l'origine des Gobbos ou le fonctionnement du calendrier Gobbo. Pour info, les Gobbos sont des créatures modestes dont les plus grandes découvertes technologiques sont le déodorant comestible et l'humidificateur éolien pour vaches. Et sinon, au début de chaque année, la Grande Prêtresse Gobbo annonce quel ustensile de cuisine il faut glisser dans son pantalon pour attirer la bonne fortune. Tout le monde l'écoute, bien que certains aient commencé à se poser des questions au cours de l'Année de l'Ouvre-boîte Électrique.

Avouez que ce serait dommage de passer à côté de ce genre de choses. RTFM! ★



L'HÉRITAGE DE LA

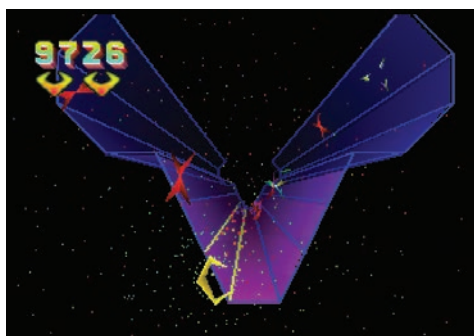
JAGUAR

L'échec commercial de la Jaguar a été tel qu'il a poussé Atari à se retirer d'un marché que la société avait aidé à faire éclore. 25 ans plus tard, il est plus que temps de faire le point sur l'impact de cette machine maudite sur l'industrie du jeu vidéo...

Permettez-nous tout d'abord de vous faire un rapide résumé de l'histoire de la Jaguar, histoire de bien remettre les choses dans

leur contexte. La console, conçue en Angleterre sous le nom de code Flare-2 par une poignée d'anciens ingénieurs Sinclair, est sortie en novembre 1993, après avoir été repoussée plusieurs fois. Atari avait promis que sa nouvelle console marquerait son grand retour dans le jeu vidéo, un marché que sa console 2600 avait plus que participé à ouvrir en 1977.

Malheureusement, tout ne s'est pas



» [Jaguar] *Tempest 2000* est un des meilleurs jeux de la Jaguar. Il a récemment été ressuscité avec *Tempest 4000*.



» Rebellion, le studio de Jason Kingsley, est à l'origine du très réussi *Alien Vs Predator*.

passé comme prévu : les retards de production du constructeur IBM ont non seulement repoussé la sortie bien plus près de Noël que ne l'aurait souhaité Atari, mais ils ont aussi limité les volumes disponibles, aussi la société n'a-t-elle pu lancer sa console que sur deux marchés-tests, New York et San Francisco, où la machine s'est vendue comme des petits pains.

Darryl Still et son équipe d'Atari Europe ont réussi l'exploit d'enregistrer plus de 2 millions de précommandes, mais n'ont eu que quelques milliers d'unités à livrer. Les stocks sont arrivés en 1994, trop tard : lassés d'attendre, la presse informatique et les joueurs ont préféré garder leur argent pour les deux nouveaux supports annoncés, la Saturn de Sega et la PlayStation de Sony. Atari était cependant bien déterminée à se battre, même si la messe était dite. La Jaguar survit jusqu'en 1996, et heureusement, car malgré son échec, elle a laissé derrière elle un sacré héritage.

C'est bien connu : une console ne vaut pas grand-chose sans jeux. Et c'est bien là une des grosses critiques envers la Jaguar : elle n'en avait pas assez et elle n'a pas eu droit à la plupart des grands noms que tout le monde réclamait. Ça ne signifie pas pour



» [Jaguar] *Alien Vs Predator*, la "killer app" de la Jaguar, était révolutionnaire pour l'époque.

“ Les locaux d'Atari étaient conçus pour environ 500 personnes, mais ils ne devaient plus être qu'une vingtaine à y travailler ”

Jason Kingsley

autant qu'elle n'a pas eu de bons jeux ! Quand on décortique en détail le catalogue de la Jaguar, on se rend compte qu'elle a en réalité bien plus de bons jeux que d'aucuns ont voulu l'affirmer, parmi lesquels on trouve bon nombre d'exclusivités.

Beaucoup de développeurs étaient réticents pour travailler sur Jaguar, et plus encore quand ils ont découvert à quel point il était compliqué de concevoir des jeux sur ce support, à cause d'une architecture multiprocesseur compliquée, de bugs dans le *chipset* et de kits de développement fastidieux. La réputation d'Atari dans le milieu et sa situation financière instable n'ont pas non plus aidé. Atari a donc dû recruter des développeurs différemment, en se tournant vers de nouvelles jeunes équipes plus intéressées par les idées

neuves que les grosses sociétés établies.

Parmi ces "petits jeunes qui en veulent", il y a Rebellion, aujourd'hui bien établi. "En fait, c'est une drôle d'histoire", nous raconte son cofondateur Jason Kingsley. "Avec mon frère Chris, on avait conçu une démo d'un jeu avec des drakkars vikings et des dragons – on y reviendra peut-être un jour, d'ailleurs. On est allés chez Atari, pour présenter cette démo à Alistair Bodin, qui l'a bien aimée et nous a dit qu'on devrait la montrer à Bob Gleadow, le directeur exécutif d'Europe. Ce que nous avons donc fait. Précisons qu'à l'époque, Atari n'était plus que l'ombre d'elle-même : leurs locaux étaient conçus pour environ 500 personnes, mais ils ne devaient plus être qu'une vingtaine à y travailler. Tout le



» Frédéric Houde est un des programmeurs du hit *Rayman* d'Ubisoft.



» [Jaguar] Power Drive Rally est une des meilleures exclusivités de la Jaguar et la suite d'un célèbre jeu Amiga et Mega Drive.

LE MATOS QUI TUE

Les composants qui font rugir la Jaguar

1 BUS DE DONNÉES 64-BITS

□ Le cœur du système et la raison pour laquelle tant de fans de la Jaguar la considèrent comme un support 64-bits.

2 2 MO DE RAM

□ Une mémoire unifiée, alors que la plupart des supports de l'époque séparaient la RAM pour la vidéo, l'audio, etc. Un contrôleur 64-bits est intégré au processeur Tom pour gérer tout ça.

3 MOTOROLA 68000 À 13.3 MHZ

□ On le retrouve dans la Mega Drive, la Neo-Geo et l'Amiga, mais ce processeur sert ici essentiellement à gérer de petites tâches, comme la séquence de boot ou les manettes.

4 PUCE RISC TOM À 26.6 MHZ

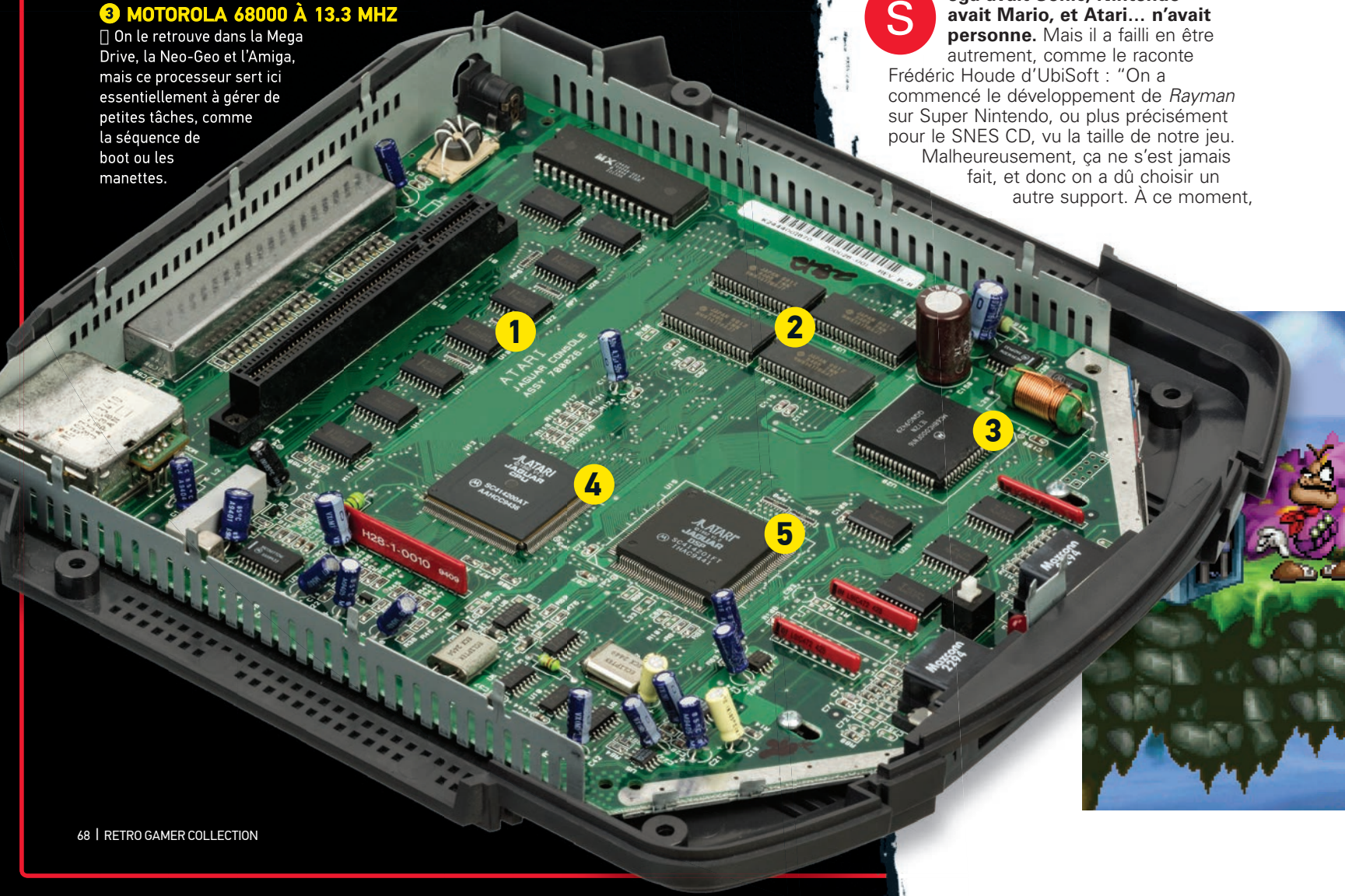
□ L'exemple parfait de l'architecture multiprocesseur de la Jaguar : le processeur Tom intègre une puce graphique 32-bits, un blitter 64-bits et un processeur Objets 64-bits.

5 PUCE RISC JERRY À 26.6 MHZ

□ Le DSP 32-bits de la Jaguar est polyvalent et gère toutes sortes de tâches, dont la sortie audio, l'UART pour la connexion avec d'autres machines.

► monde avait son propre bureau, c'était immense, plein de vide, avec des murs couverts de toile de jute, très 'années 70'. Enfin bref. Quand Bob a vu la démo, il a été impressionné et a dit que ça pourrait très bien fonctionner sur leur nouvelle console. Alors, Alistair lui a demandé 'Quelle nouvelle console?'. En fait, c'était la première fois que quelqu'un entendait parler de la Jaguar, en Europe. Chris et moi, on était juste assis là, un peu gênés, en comprenant qu'on était à un de ces moments-clés dans la vie d'une entreprise. C'était très drôle."

Sega avait Sonic, Nintendo avait Mario, et Atari... n'avait personne. Mais il a failli en être autrement, comme le raconte Frédéric Houde d'Ubisoft : "On a commencé le développement de Rayman sur Super Nintendo, ou plus précisément pour le SNES CD, vu la taille de notre jeu. Malheureusement, ça ne s'est jamais fait, et donc on a dû choisir un autre support. À ce moment,



L'HÉRITAGE DE LA JAGUAR



» Les publicités Jaguar d'Atari étaient rentre-dedans, comme celle-ci qui n'hésite pas à affirmer que Mario et Sonic ont du souci à se faire...

on savait qu'il fallait viser une console *next-gen*, ce qui nous laissait le choix entre la 3DO et la Jaguar. La scène 3DO était très active, mais Atari était une société bien établie. Et puis, on avait vu que la 3DO n'était pas capable d'afficher notre démo de *Rayman* à 60 images/seconde, et c'était quelque chose de crucial, à nos yeux. Un bon jeu en plein écran se doit de tourner à 60 *fps*! Alors finalement, on a laissé la 3DO de côté et on a commencé à développer pour la Jaguar. On a montré la démo à Atari, ils ont bien aimé, et ils voulaient que ce soit une exclusivité Jaguar. Seulement Sony a débarqué avec sa PSX et tout son pognon. Le choix a été facile, pour UbiSoft."

On ne saura jamais si l'histoire de la Jaguar aurait été différente avec un *Rayman* en exclu et comme mascotte, mais quand le jeu sort finalement sur ce support, après la période d'exclu PlayStation, il n'en impose pas moins. "Il manque certains éléments de la version PSX, comme la

glissade et la bande-son CD", nous dit Frédéric, "mais le résultat final est quand même un cran au-dessus. Je me rappelle qu'on a modifié pas mal d'animations foirées de la version PSX et qu'on a utilisé moins de couleurs. En fait, la version Jaguar est ma préférée. Elle est toujours aussi impressionnante, aujourd'hui."

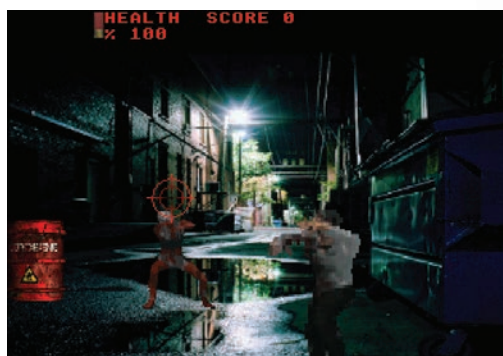
L e sublime *Tempest 2000* est sans conteste une des grandes gloires de la Jaguar. Le jeu a beau avoir été porté sur d'autres supports, cette version est sans conteste la plus réussie – et la seule à avoir été programmée par le légendaire Jeff Minter, qui en plus d'avoir réinventé *Tempest* sur Jaguar y a également revisité *Defender* avec *Defender 2000* et imaginé la *Virtual Light Machine*. Ce programme affiche des graphismes psychédéliques quand on met un CD audio dans la console et justifiait presque à lui seul l'achat d'un Jaguar CD. Jeff a repiqué lui-même son programme plus tard pour la Nuon de VM Labs et la Xbox 360.

"Je me rappelle de la première fois où j'ai fait jouer mon père à *Alien Vs Predator*", nous raconte Jeff. "Je lui ai collé la manette dans les mains et j'ai éteint les lumières pour le mettre totalement dans l'ambiance. Quand le Predator a surgi à l'écran, il a tellement sursauté sur sa chaise que j'ai cru qu'il allait défoncer le plafond!"

La passion de Jeff pour *AVP* est plutôt évidente, vu qu'il nous en a parlé



» [Jaguar] *Rayman* illustre bien les capacités 2D de la Jaguar, avec plus de 65.000 couleurs à l'écran.



LA VIE APRÈS LA MORT

Les reconversions de la Jaguar

Les moules des boîtiers de la Jaguar ont étonnamment été recyclés pour un appareil d'imagerie dentaire d'Imagin. Les moules à injection industriels sont coûteux à produire, aussi la société Imagin y a-t-elle trouvé une bonne occasion d'économiser un peu en les rachetant à Atari. Imagin a d'ailleurs par la suite vendu directement ses boîtiers blancs aux utilisateurs de la Jaguar désirant changer le look de leur console. Puis les moules ont été vendus à Mike Kennedy, qui envisageait de sortir sa propre console, qui s'appelait à l'origine la Retro VGS avant d'être rebaptisée Coleco Chameleon. Il s'est cependant avéré que cette console supposée ressusciter des jeux *old school* pour le grand public n'était rien d'autre que du vent.



LES ENFANTS DU JAGUAR

Les studios qui se sont fait les dents sur la console d'Atari...



REBELLION

□ L'ascension de Rebellion est sans doute la plus belle success-story de la Jaguar. En plus du jeu vidéo, Rebellion a aussi su se faire une place dans la production ciné et télé, dans l'édition littéraire, et bien sûr dans l'industrie du comic-book, suite à son acquisition des propriétés intellectuelles de 2000 AD.



ATTENTION TO DETAIL

□ Si Attention To Detail (*Lego Racers*, *Rollcage*, *Sydney 2000*, *The Incredible Hulk...*) n'est pas né avec la Jaguar, le studio a signé *CyberMorph* pour son prédécesseur, la Konix Multisystem – un projet de console annulé pendant son développement.



MIRACLE DESIGNS

□ Après avoir conçu *Atari Karts* pour la Jaguar, Miracle Designs a plus ou moins reproduit le même schéma. Après *Merlin Racing* sur Nuon, le studio a enchaîné avec quatre jeux de course très similaires sur la première PlayStation, notamment *Rascal Racers*.



► non-stop pendant dix bonnes minutes, avant de revenir sur la console elle-même : "S'il y a une chose à retenir de la Jaguar, c'est que c'était une console où les programmeurs avaient carte blanche. Atari nous a laissés faire à peu près tout ce qu'on voulait, et ça a vraiment encouragé notre créativité. Je ne crois pas que j'aurais pu faire *Tempest 2000* de cette façon, sans cette liberté. La Jaguar, c'est la console qui nous a montré que les vieux classiques pouvaient avoir une nouvelle vie, avant que ça ne devienne une mode, comme aujourd'hui. L'architecture multiprocesseur de la machine nous permettait de faire tout un tas de trucs dingue. C'était le premier support de ce type."

L'immense *Doom* d'id Software a été lui aussi un des titres-phares de la Jaguar. Développée par John Carmack en personne, c'est aujourd'hui encore la seule version console du jeu sur laquelle il ait travaillé, mais également le tout premier portage du jeu sur un support sans clavier. En cela, *Doom* sur Jaguar est aussi le modèle qu'imiteront les portages du jeu qui suivront sur PlayStation, Game Boy Advance, 3DO et 32X, tous basés sur le code Jaguar. C'est à Bill Rehbock, chef de produit Jaguar



» Si *Doom* a fait une apparition sur Jaguar, c'est grâce à Bill Rehbock.



» Une publicité pour *Alien Vs Predator* met en avant le concept du jeu, très novateur pour l'époque.

chez Atari USA, que l'on doit la sortie de *Doom* sur ce support : "C'est assez amusant, la façon dont ça s'est goupillé", nous raconte-t-il. "J'étais allé chez LucasArts pour faire une démo du Jaguar CD et de ses capacités Cinepak. Après la présentation, un des types de là-bas m'a pris à part et m'a demandé si j'avais vu ce nouveau jeu, *Doom*. Il s'agissait de Mark Haigh-Hutchinson, le programmeur principal de *Zombies Ate My Neighbours*, aujourd'hui décédé. Je lui dois une sacrée faveur pour ce jour-là, vu qu'après avoir vu *Doom*, je suis tout de suite entré en contact avec id et je suis allé les voir directement ! J'ai décollé pour le Texas pour leur présenter la console. Le hardware de la Jaguar, c'était le genre de matos dingue que John Carmack adorait. On a signé presque tout de suite. C'était génial, de bosser avec lui. Il connaissait si bien le matos qu'un week-end où il s'ennuyait, il s'est amusé à porter *Wolfenstein 3D* sur la Jaguar. Il m'a appelé le lundi matin pour me dire qu'il avait





SHEN TECHNOLOGIES

□ Ce studio français, fermé en 1998, a signé un des meilleurs jeux Jaguar, *Super Burnout* et le mystérieux *Stellar X*, un shooter 2D à la *Raiden* jamais sorti. La même équipe a plus tard développé les *Adidas Power Soccer* pour Psygnosis et a travaillé pour EA sur plusieurs *Need For Speed*.



HIGH VOLTAGE SOFTWARE

□ Tout comme *Rebellion*, High Voltage Software est toujours là aujourd'hui. Le studio détient le record de jeux Jaguar produits et a depuis travaillé sur des titres bien connus, comme *Mortal Kombat X*, *Injustice* et *Saints Row IV*.



« Le hardware de la Jaguar, c'était le genre de matos dingue que John Carmack adorait »

Bill Rehbock



» Jeff Minter a créé *Tempest 2000*, un des meilleurs titres de la Jaguar.

envoyé un truc qui allait me plaire, sur mon serveur. On a fini par l'éditer aussi !”

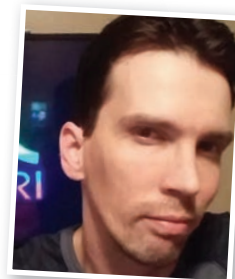
La popularité actuelle de la Jaguar sur la scène *homebrew* est sans doute l'aspect le plus surprenant de son héritage. Chaque mois,

de nouveaux titres sortent en effet sur ce support, peut-être parce que la console n'a jamais été pleinement exploitée et représente donc un défi de taille.

Jeffrey Johnson de Wave 1 Games, un des grands noms de la scène *homebrew* Jaguar, explique son attrait pour la console d'Atari : “Je ne l'aimais pas trop, au début. J'ai commencé en développant des jeux PC, mais je ne trouvais pas ma place, sur ce marché. Et surtout, je me suis rendu compte que j'imitais de plus en plus des choses comme *Tempest 2000* et *Defender 2000*, des titres qui m'ont beaucoup marqué. Finalement, je suis allé voir s'il y avait un marché indé sur la Jaguar, et j'ai découvert qu'il y avait une grande communauté très dévouée, avec qui j'ai pu partager mes idées. J'ai compris que c'était là qu'était ma place. Je commençais

tout juste à programmer quand j'ai eu ma première Jaguar, au début des années 90, et je me rappelle que je fantasmais sur les jeux que j'aurais aimé programmer pour ce support, si j'avais su comment faire. Je n'aurais jamais imaginé que des titres comme *Jag Zombies* ou *Fast Food 64* deviendraient une réalité ! Je crois que les gens veulent du nouveau contenu pour la Jaguar parce qu'à l'époque, c'était les promesses de puissance de la machine qui les avait séduits. Atari n'a jamais pu montrer de quoi la console était vraiment capable, et je crois que c'est ce que la communauté veut accomplir, aujourd'hui.”

L'ultime console d'Atari n'est donc finalement pas morte trop tôt : dans un sens, elle refuse bien au contraire de mourir. Entre cette résurrection et les marques qu'elle a laissées dans le monde du jeu vidéo, peut-être l'a-t-on enterrée un peu trop vite... ✱



» Jeffrey Johnson est très connu dans la communauté du homebrew Jaguar.

» [Jaguar] Le shooter 3D *Skyhammer* de Rebellion démontre bien les capacités de la Jaguar en la matière.





» PLUS LOIN, PLUS FORT

Terracon

Une vraie vitrine des capacités 3D de la première console de Sony, exclusive aux territoires PAL !

» SUPPORT : PLAYSTATION » SORTIE : 2000 » DÉVELOPPEUR : PICTURE HOUSE

Vous vous souvenez peut-être du très bon *Die Hard Trilogy*, un gros succès commercial et un titre plutôt consistant, qui comme son titre l'indique, reprend les trois premiers volets des aventures cinématographiques de Bruce Willis/John McClane en offrant autant de gameplays différents – un *run-and-gun* 3D, un jeu de tir au *lightgun* et un jeu de course d'arcade. Certains membres de l'équipe à l'origine de ce titre Probe sont partis pour fonder un nouveau studio, Picture House. Parmi eux, on trouve le vétéran de la programmation Simon Pick, les graphistes Dennis Gustafsson, James Duncan et Paul Helman, et le concepteur de niveaux Alec Prenter.

Terracon est le premier titre de Picture House et une exclusivité PlayStation récupérée par Sony en Europe et par Midway en Amérique du Nord. Le joueur y incarne Xed, un extraterrestre courageux qui se dresse contre un Terracon devenu fou et amateur de destruction de planètes. En termes de jeu, il s'agit d'un titre

d'action à la troisième personne où l'on tire sur des ennemis en courant dans de larges environnements pour remplir divers objectifs de mission.

Si *Terracon* se distingue sur PlayStation, c'est grâce à son exploitation intelligente des capacités 3D de la console. Alors que les autres jeux du début de la PSX sont gâchés par des *pop-ups* intempestifs, *Terracon* affiche de grands niveaux avec une profondeur de champ immense, rendue possible par des ajustements des détails des objets et du terrain suivant leur proximité avec la caméra. Plus ils sont proches, plus il y a de polygones et de texture. Le jeu s'appuie aussi lourdement sur les effets de transparence et de particules, des éclairages évolués et des effets d'eau plutôt poussés, avec texture animée et polygones mobiles.

Si la presse a relativement bien apprécié *Terracon*, malgré un côté répétitif certain, il ne s'est pas très bien vendu en Europe, ce qui a sans doute poussé Midway à annuler sa sortie américaine. ★

QUAND TERRACON REPOUSSE LES LIMITES...



Des cartes immenses

Certains niveaux sont énormes, selon les standards PlayStation, sans pause de chargement au milieu. En plus, il y en a 35 – autant dire qu'il y a de quoi s'occuper.



Un horizon lointain

En réglant le niveau de détails des objets suivant leur proximité avec la caméra, les concepteurs de *Terracon* réussissent à éviter le *clipping* et autres astuces couramment employées pour compenser les capacités limitées de la machine.



Des effets très spéciaux

Le jeu déborde d'effets visuels impressionnants : particules, sources d'éclairage multiples pour reproduire les cycles jour/ nuit, transparences, textures animées, etc.



Une caméra pas bête

Quand un objet au premier plan passe devant Xed, il devient translucide pour qu'on puisse voir ce qui se passe derrière – et ce, uniquement pour les polygones qui cachent le personnage.

Le Making Of de DIVINE DIVINITY

Larian Studios n'a vraiment connu la consécration qu'assez récemment avec les deux *Divinity : Original Sin*, mais le studio belge développe des RPG depuis des décennies. Swen Vincke, son fondateur, revient aux origines de la franchise...

En 2014 sur PC, et un peu plus tard sur PS4 et Xbox One, *Divinity : Original Sin* s'est imposé dans le petit monde du RPG aussi sûrement qu'un roi-sorcier sur des terres dévastées. Trois ans plus tard, *Divinity : Original Sin II* en a remis une couche généreuse, et les deux titres sont vite devenus des incontournables, deux des plus grands RPG de ces dernières années – et même de tous les temps. Mais cette consécration ne s'est pas faite sans une longue

succession de frustrations et d'erreurs, depuis le premier volet de la franchise, *Divine Divinity*, sorti en 2002.

Techniquement, les origines de la saga remontent même plus loin, à un jeu que Swen Vincke, fondateur de Larian Studios n'hésite pas à dépeindre comme "encore pire" que *Divine Divinity*. En 1996, Swen et quatre de ses amis commencent à travailler sur un jeu dans l'esprit du grand *Ultima VII*, à savoir un RPG en monde ouvert dynamique aux possibilités innombrables, avec des développements de personnages consistants et un drôle de sens de l'humour : *Ragnarok Unless...* (oui, avec les points de suspension).

Ragnarok est très ambitieux, pour un premier jeu, avec deux personnages jouables dont les histoires vont converger, du multijoueur coopératif et pas mal d'autres petites choses qu'on retrouvera presque 20 ans plus tard dans *Original Sin*.

Larian Studios n'existe pas encore officiellement, à ce moment, mais quand Atari se montre intéressée pour éditer *Ragnarok*, Swen sait qu'il doit donner l'illusion d'un studio qui sait ce qu'il fait : "On était juste une bande

de types qui martelaient leurs 486 dans un appartement", se souvient-il. "On s'est dit que si on se présentait comme un vrai studio, on aurait un plus gros chèque."

La présentation des gars de 'Larian Studios' convainc Atari de leur proposer 50.000 dollars pour un jeu qui à ce moment-là a pris le titre plus fleuri de *The Lady, the Mage And The Knight (LMK, pour les intimes)*. Mais ce premier pas de Larian dans le milieu ne va pas durer : Sam Tramiel, président d'Atari, fait un infarctus. Son père Jack prend la suite et vend la société en 1996. Atari Corporation tourne le dos au jeu vidéo, et l'accord avec Larian passe à la trappe.

Larian passe presque un an à chercher un éditeur pour *LMK* et finit par intéresser l'éditeur allemand Attic Entertainment, en 1997. Certes, ce n'est pas Atari, mais son statut "d'éditeur de deuxième plan" n'oblige pas les petits gars de Larian à abandonner leur façon de travailler, de chez eux. "Je me rappelle que j'ai dû acheter une table en urgence pour recevoir les éditeurs de *LMK*, parce qu'on n'avait rien pour faire des réunions, avant", nous explique Swen.

LMK est alors encore un jeu 8-bits,



» [PC] Les appétits dérangeants du jeune Duc Janus ont un petit côté *Game Of Thrones* (pas vrai, Joffrey?)



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
CDV Software Entertainment
- » **DÉVELOPPEUR :**
Larian Studios
- » **SORTIE :**
2002
- » **SUPPORT :**
PC
- » **GENRE :**
RPG

pour s'adresser au plus grand nombre. "Tout le monde n'avait pas une carte graphique Voodoo, à cette époque", souligne Swen.

Mais de temps en temps, le petit monde du jeu vidéo est secoué par un titre novateur qui change la donne et modifie les attentes du public dans un genre donné. En 1998, l'équipe d'Attic Entertainment se rend à l'E3 avec une version de travail de *LMK*, bien décidée à émerveiller le public, mais elle revient du salon la queue entre les jambes :

"En rentrant, ils ont dit que *Diablo II* allait tout changer", se souvient Swen. "C'était grand, c'était en 256 couleurs, c'était en 16-bits... Les gens d'Attic ont proposé d'augmenter leur financement si on changeait l'histoire pour l'intégrer à l'univers de *l'Œil Noir*, qui était très populaire en Allemagne, à l'époque. Bien sûr, on a dit oui."

L'équipe de Larian passe de 5 à 30 personnes. Mais vu que les autres projets d'Attic ne se passent pas comme prévu, le financement promis ne suit pas : voyant que ses employés ne sont pas payés et que la situation n'est pas partie pour s'améliorer, Swen prend en 1998 la lourde décision d'annuler l'accord d'édition passé avec Attic.

C'en est fini pour *LMK*, et Larian se retrouve au point de départ. Le studio commence à louer ses services et travaille sur d'étranges projets à cette époque, notamment un jeu pour le

» [PC] Quand les ennemis débarquent en troupeau, on se croirait dans *Diablo*, avec ces sorts et ces bastons dans tous les coins.



» [PC] Un chat blanc qui parle et un sorcier excentrique seront vos plus proches amis.

gouvernement belge, où une tête virtuelle géante salue le Prince de Belgique pour sa visite à un salon technologique. "J'étais particulièrement fier de notre système de capture d'expression", se souvient Swen.

Mais surtout, ces différentes missions permettent à Larian de financer son premier jeu *Divinity*, *Divinity : Sword Of Lies*.

C'est un titre très différent de *LMK*, bien qu'il s'appuie sur une version modifiée du même moteur de jeu. L'influence de *Diablo* est plus flagrante, en particulier du côté de l'esthétique sombre de l'univers et du système de combat. "C'est à la fois une question de survie et un acte d'allégeance", nous dit Swen. "En 1999, si vous vouliez qu'on vous paye pour faire un RPG et que vous espériez le vendre, vous n'aviez pas le choix : il fallait pouvoir le raccrocher à *Diablo*. Sinon, c'était mort." Mais *Divinity* ►

Feux Divins

La saga de Larian a fait bien du chemin avant d'arriver à *Original Sin II*



BEYOND DIVINITY

2004

□ Dans un sens, cette suite revient à *The Lady, The Mage And The Knight*, avec les prémices de ce qui donnera plus tard *Original Sin*. On y trouve notamment pour la première fois un coopératif à deux joueurs. Hélas, pour beaucoup, le jeu ressemble un peu trop à une resucée du premier volet.

DIVINITY II

2009

□ Même s'il a connu lui aussi plusieurs retards et n'était pas complètement fini quand il est sorti, *Divinity II* reste un des meilleurs RPG non-Bethesda de sa génération. Conçu avec le moteur Gamebryo, le jeu fait entrer la série dans le monde de la 3D et sur le marché console.



DIVINITY : DRAGON COMMANDER

2013

□ Entre simulation et stratégie, *Dragon Commander* est un wargame fantasy où l'on doit mettre le bâtard d'un empereur décédé sur le trône. Au programme : des dragons et des vaisseaux aériens. Que pourrait-on demander de plus ?

► a aussi sa propre personnalité, grâce à un ton et un sens de l'humour bien spécifiques qui n'ont pas peur de s'attaquer à des thèmes matures comme le sexe, la prostitution et autres enfants-démons lubriques. Si l'intrigue s'articule autour d'une histoire de fantasy classique avec seigneurs-démons et héros prophétisés, l'ambiance se rapproche plus des mondes *low-fantasy* scabreux à la *Game Of Thrones* ou *The Witcher*. Et ce n'est pas par hasard : "Tout le monde jurait par Pratchett et consorts, à l'époque", nous dit Swen. "*Le trône de fer* était déjà sorti, aussi. J'ai acheté une des premières éditions pour ma fille."

Les RPG européens n'ont pas très bonne réputation pour les dialogues et les doublages, aussi l'équipe de Larian choisit-elle de faire appel à un auteur anglo-saxon, puis de traduire ensuite le jeu dans d'autres langues. L'auteur en question est Damon Wilson. "Damon avait ce don

pour faire de belles phrases avec ce qu'on lui donnait", se souvient Swen. "Il a vraiment su retranscrire l'esprit espiègle du studio."

Les joueurs peuvent choisir entre trois classes de personnage : Guerrier, Mage et Survivant. Cette dernière catégorie n'est pas une classe classique de jeu de rôle : lassé des structures de classe rigides de la plupart des RPG, Swen a voulu offrir aux joueurs toute liberté pour développer leurs personnages en leur permettant d'accéder à tous les sorts et toutes les aptitudes du jeu : "C'était impossible dans la plupart des RPG, mais je n'ai pas trouvé de bonne raison qui justifiait cela", explique Swen.

Divinity trouve son éditeur en 1999 : CDV Software. Larian cesse de louer ses services pour se concentrer pleinement sur le jeu qui, au grand dam de Swen, s'appelle désormais *Divine Divinity*. Il semble que CDV, éditeur des jeux tactiques *Sudden Strike*, aimait les allitérations. "Je peux vous assurer que j'ai balancé des tas d'e-mails pour les convaincre de changer de titre", nous dit Swen. "Ils ont rejeté la faute sur le département marketing anglais, mais j'ai appris par la suite que c'était faux. C'était juste une décision stupide."

Mais une fois l'accord avec CDV signé, des idées auparavant malléables deviennent des engagements contractuels, comme les 96 sorts et aptitudes promis que l'équipe de Swen n'a d'autre choix que d'inclure dans le jeu. "On n'avait pas dressé de liste complète, mais le contrat disait

» [PC] Vu qu'il n'y a pas de grille dans l'inventaire, libre à vous de ranger votre futoir comme vous l'entendez.



DIVINITY : ORIGINAL SIN

2014

□ Lancé avec un financement participatif, *Original Sin* démontre ce dont Larian est capable sans le poids d'un éditeur sur ses épaules. Cette préquelle à *Divine Divinity* revient à l'affichage vu du dessus, et réintroduit les personnages jouables multiples.

**DIVINITY : ORIGINAL SIN II**

2017

□ *Original Sin II* surenchérit follement sur les bases de son prédécesseur et marie des campagnes à la D&D, des combats épiques, une belle narration et un univers dense à explorer. Un pur chef-d'œuvre, tout simplement.

“Ils ont envoyé un escadron de la mort de producteurs...”

Swen Vincke

qu'il y en aurait 96, alors on a dû en mettre 96", nous explique-t-il. "Je les ai presque tous programmés, et je vous avoue que plus d'une fois, je me suis demandé ce que j'allais bien pouvoir en faire!"

De l'aveu même de Swen, le système de jeu est bordélique : certains livres de sorts n'ont pas le bon titre, d'autres sont redondants, d'autres encore, bien exploités, peuvent carrément ficher le jeu en l'air. Swen nous dit que s'ils avaient eu plus de temps, l'ensemble aurait mieux fonctionné.

Mais en 2002, le temps est compté : CDV veut absolument que le jeu sorte dans l'année. Swen rédige une lettre très honnête, voire un peu candide, pour expliquer en détail à l'éditeur pourquoi il lui faut plus de temps, évoquant les mécaniques inachevées, les idées mises de côté, les choses qui ne marchent pas, etc., tout en comparant régulièrement le jeu à *Diablo II* – et la comparaison n'est évidemment pas flatteuse pour *Divinity*. Avec cette lettre, Swen espère convaincre CDV de lui accorder plus de temps. "Ça ne s'est pas très bien passé", nous raconte-t-il en riant. "Ils ont envoyé un escadron de la mort de producteurs, et j'ai dû les convaincre de ne pas annuler le jeu. Ça a marché, mais il n'y avait plus de place pour les négociations. Le jeu devait être livré

dans les prochains mois."

De grandes zones du jeu, dont une région désertique et la scène du rêve de la Forêt Sombre, sont coupées pour gagner du temps, mais il reste beaucoup de bugs à corriger. Le développement se poursuit. Hélas, il semble que CDV ne croit plus du tout dans le jeu et souhaite juste s'en débarrasser...

Divine Divinity sort donc en 2002 en Allemagne, sans l'accord de Swen, dans une version inachevée et buggée, ce qui n'échappe évidemment pas à la presse. Heureusement, Larian dispose de six mois de plus pour terminer la version internationale du jeu.

Divine Divinity est un succès. Malheureusement, l'équipe de Larian n'a pas trop l'occasion de le savourer et n'en récolte pas les fruits : le studio, lâché par un CDV en mauvaise posture financière, est obligé de licencier la plupart de ses collaborateurs et passe de 30 personnes à trois, qui ne restent là que pour gérer le service après-vente du jeu.

Les retards accumulés et les éditeurs pressés seront des thèmes récurrents

» [PC] Ces deux squelettes qui s'entretenant après s'être posé trop de questions existentielles illustrent bien l'humour noir de la série.



dans l'histoire des jeux *Divinity*, sans doute parce que le travail méticuleux de Larian et son obsession du détail ne sont pas très compatibles avec le monde impitoyable de l'édition de jeux vidéo. Malgré toutes ces tribulations, Larian et *Divinity* ont non seulement survécu, mais ont fini par obtenir la consécration, et ce sans jamais abandonner ni leur humour, ni leur amour pour le jeu de rôle et la narration figolée.

Quand Swen décide en 2013 de lancer une campagne Kickstarter pour *Divinity : Original sin*, le projet atteint facilement le double de son objectif de financement. Les joueurs en ont déjà vu suffisamment avec les premiers titres du studio pour lui accorder leur confiance. Enfin libre de suivre sa vision des choses, le studio signe deux RPG qui vont entrer dans la légende du jeu vidéo. La série qui a dû imiter *Diablo* pour survivre, à une époque, est devenue à son tour une source d'inspiration. Après des années de galère, Larian Studios a pris son envol. ★

PIPPEN
TURBO

INSERT
COINS

CREDI

LE PUR MOMENT...

NBA Jam Tournament Edition

» SUPPORT : ARCADE » SORTIE : 1995 » DÉVELOPPEUR : MIDWAY

Après des heures passées sur la borne du premier *NBA Jam* et quelques parties de *NBA Jam Tournament Edition*, on peut se croire invincible. Erreur grave, que ce trop-plein de confiance : il suffit qu'un type ose se mesurer à vous et commence par piétiner un de vos joueurs pour que l'irritation pointe. Puis il enchaîne avec un *dunk* écrasant, assez agaçant. Ensuite, il feint un tir, fait une passe et vous colle un panier à trois points. Le commentateur s'enflamme. Vous aussi. Il est temps de le faire souffrir à son tour. Le turbo étant illimité, vous l'exploitez à outrance pour lui voler la balle sans répit. Vous filez entre ses joueurs, effectuez un bond gigantesque. De la fumée sort du ballon et boum : panier. Et re. Et re-re. Vous menez désormais de neuf points. Ce n'est que le début de ses souffrances. Il va manger. Grave. ★



P'TITE BIO

Suite au formidable succès de *NBA Jam* dans les salles d'arcade, Midway n'a pas mis longtemps à sortir une nouvelle version : la *Tournament Edition*. De nouveaux joueurs (et des personnages secrets) sont au rendez-vous, tout comme les remplacements, de nouveaux *dunks*, de nouveaux *cheats* et la possibilité pour les deux adversaires de choisir la même équipe. Les joueurs les plus hardcores peuvent désactiver tous les *cheats* et les assistances pour se focaliser sur le gameplay pur. Acclaim a récupéré les droits d'adaptation sur console et a porté le jeu sur la plupart des supports de l'époque.

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Le hold-up du match

Quand l'égalité ou la défaite à un ou deux points menacent à quelques secondes de la fin du match, il ne reste qu'une chose à faire : tirer et prier. Et si par miracle, le ballon finit dans le panier, difficile de ne pas se délecter de cette victoire volée...



Dans ta face!

Il y a mieux que de bloquer simplement un tir en se mettant sur la trajectoire du ballon : quand le joueur adverse saute, la balle entre les jambes écartées pour amorcer son *dunk*, piquez-la-lui, tout bêtement. Ça lui apprendra à trop vouloir se la péter.



Contact

Les règles du basketball interdisent les contacts trop appuyés, et les arbitres doivent jongler entre les fautes et le jeu 'physique'. Mais pas dans *NBA Jam* : vous pouvez piétiner joyeusement votre adversaire pour lui piquer la balle. C'est même encouragé.



Boomshakalaka

Chaque action est saluée par un commentaire généralement exubérant. Notre préféré, c'est bien sûr le "Boomshakalaka!" qui accompagne un *dunk* réussi, tout en énervant votre adversaire, surtout si vous dansez dessus en rythme. On vous le conseille chaudement, bien sûr.



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

NAOMI ET ATOMISWAVE

Notre chère Dreamcast sert de base aux systèmes d'arcade Naomi et Atomiswave, qui ont aussi eu droit à de grands jeux. On est allés vous en repiocher quelques-uns dont vous n'avez peut-être jamais entendu parler...

SLASHOUT

■ DÉVELOPPEUR : SEGA ■ ANNÉE : 2000

■ Si ses sœurs des salles d'arcade en ont eu des paquets, la Dreamcast elle-même a cruellement manqué de beat-'em-ups. Certes, ils étaient un peu passés de mode à ce moment, mais le public était toujours là. La Naomi et l'Atomiswave ont accueilli quelques titres qui auraient parfaitement mérité de sortir sur Dreamcast, notamment *Slashout*, un *spin-off fantasy* de la série des *Spikeout* de Sega.

Le constat de départ est plutôt classique : on choisit un personnage parmi quatre archétypes (Slash le combattant, Luna la danseuse, Axel le guerrier et Kamui le ninja) et on part mettre sur la tronche à des monstres dans des décors *fantasy* traditionnels (au demeurant plutôt bien rendus). Ajoutez un peu de RPG à la recette, avec des gemmes à ramasser pour gagner des points et récolter de l'expérience pour monter en niveau – un *levelling* qui, concrètement, se cantonne

apparemment à l'augmentation et au ravitaillement de la barre de vie, un peu comme quand on gagne une vie supplémentaire en atteignant des paliers de points dans tant d'autres titres du genre.

Mais *Slashout* n'est pas qu'un ravalement de façade de vieilles mécaniques, car on y trouve un zeste de complexité en sus. Il y a non seulement deux boutons d'attaque avec lesquels on peut enchaîner des combos, mais aussi un bouton d'esquive, essentiel si l'on n'a pas envie de se faire complètement laminer par les attaques des boss. Il y a aussi de la magie, plus proche du coup spécial puissant que de l'attaque globale qui nettoie l'écran façon *Golden Axe*. Pour se rapprocher de cet effet, il y a les "super attaques magiques" en nombre limité. Enfin, un mode "berserk" permet d'augmenter temporairement son attaque, au détriment de sa défense.



■ [Arcade] Les ennemis crachent des gemmes et rapportent des points ainsi que de l'expérience à chaque fois qu'ils se prennent un coup.

Le principal défaut de *Slashout*, c'est sa courbe de difficulté, qui tient plus de la falaise à pic que de la pente douce. Dès le départ, on est submergé par des hordes d'ennemis et très vite, des gros méchants qui font mal avec des attaques difficiles à éviter entrent dans la danse. Pour déclencher la magie, il faut la charger quelques secondes sans se faire toucher – pas évident non plus. Peut-être cette difficulté explique-t-elle pourquoi le jeu est resté en arcade, à moins que le multijoueur sur plusieurs bornes reliées entre elles n'en soit la raison, Sega ayant déjà lâché l'affaire sur le jeu en ligne sur Dreamcast fin 2000.

SI ÇA VOUS A PLU...

GOLDEN AXE : REVENGE OF DEATH ADDER

ARCADE

Malheureusement, si ce volet est indéniablement le meilleur de la saga, il n'a jamais eu droit au moindre portage sur support domestique. Espérons que M2 se penchera dessus un jour pour ses Sega Ages...



KING OF DRAGONS

ARCADE

Quelques années avant ses beat-'em-ups sous licence D&D, Capcom a produit ce titre plus simple, mais non moins divertissant. Le jeu est aussi sorti sur SNES et a été récemment porté sur les supports actuels dans le *Capcom Beat 'Em Up Bundle*.

GUARDIAN HEROES

SATURN

Vous connaissez sans doute cet excellent hybride beat-'em-up/RPG de Treasure, à essayer absolument (même si son prix actuel a de quoi refroidir). Au programme, des sprites massifs, des embranchements et un mode versus dingue à six joueurs.



EN DÉTAIL

EXPÉRIENCE

La jauge de gemmes indique votre progression vers le niveau suivant, qui remplit et agrandit la barre de vie, mais rien d'autre.

ADVERSAIRES

On peut taper des tas de trucs différents dans *Slashout* : des monstres de fantasy traditionnels, des animaux de la ferme mutants, des chapeaux à crocs...

CHACUN CHEZ SOI

En multi, on ne voit pas la barre de vie du deuxième joueur, qui joue sur sa propre borne. Donc, la jauge qui s'affiche ici, c'est celle du monstre qu'on est en train de taper.

LES POINTS DES POINGS

Si vous êtes du genre à courir après les points, apprenez à maîtriser le système de combo de *Slashout*, qui récompense la variété des attaques avec des points bonus.



CHI

3' 12" 25

Trésors Oubliés

DOLPHIN BLUE

■ ÉDITEUR : SAMMY ■ ANNÉE : 2003

■ Tout le monde aime les *Metal Slug* de Nazca et SNK, pas vrai ?

Alors imaginez un jeu à la *Metal Slug* dans un monde entre le film *Waterworld* et un univers steampunk rappelant celui de *Valkyria Chronicles*, où au lieu de piloter un tank, on nage main dans la nageoire avec son copain dauphin. Voilà, c'est un peu ça, *Dolphin Blue*.

Le gameplay rappelle vraiment *Metal Slug*, et pas qu'un peu. Dès le début de la partie, on retrouve de profondes similitudes : une arme de base complètement inutile, un power-up "mitrailleuse" commun beaucoup plus efficace et jouissif, des ennemis qu'on peut faucher d'un coup de couteau, etc. Et si ici, on ne peut pas piloter soi-même un tank, les ennemis, eux, en ont des tas sous le coude, de toutes les formes et de toutes les tailles.

Malgré son manque d'originalité, *Dolphin Blue* mérite le coup d'œil. Si vous aimez la simplicité défoulante de *Metal Slug*, son personnage qui saute et tire dans tous les coins en tuant des brouettes d'ennemis et en explosant des tas de véhicules en tout genre, vous retrouverez les mêmes codes dans *Dolphin Blue*, tout aussi divertissant, en plus aqueux.



» [Arcade] L'ennemi ne doit pas être très malin, pour construire autant de véhicules terrestres dans un monde majoritairement aquatique...

» [Arcade] Ça, c'est un boss qui ne jurerait pas dans un *Metal Slug*, polygones mis à part.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» TETRIS GIANT

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 2009

■ Ne vous laissez pas effaroucher par les sticks géants ridicules : au-delà du côté gadget de la borne, *Tetris Giant* offre des variations amusantes (et très faciles) du célèbre puzzle-game, dont un mode coopératif conçu pour les couples. La bande-son se compose de jolies chansons japonaises toutes mignonnes où un chœur d'enfants chante son amour pour les salles d'arcade.



» RING OUT 4X4

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1999

■ Ce titre frénétique pour 4 joueurs est peut-être le plus simple des "vrais" jeux sur ce hardware. Chacun pilote une voiture dotée d'une sorte de chasse-neige, sur une petite île circulaire, et le but est de rester le dernier en place en poussant les autres dehors. Cela donne lieu à des matchs furieux de quelques secondes pleines de rentre-dedans agressif. Drôle, mais rapidement lassant.



» JINGI STORM

■ DÉVELOPPEUR : ATRAVIA JAPAN
■ ANNÉE : 2006

■ Un jeu de combat qui a l'air très générique... et qui l'est totalement, à un détail inhabituel près : tous les combattants jouables sont de gros balaises, gangsters, voyous et autres machos qui défendent chacun une jolie jeune femme différente, qui n'est là que pour balancer une réplique triste à la fin des combats. À part ça, rien de bien notable. Pas désagréable, mais très dispensable.



» WILD RIDERS

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 2001

■ Un jeu de course visuellement superbe qui reprend l'esthétique en cel-shading de *Jet Set Radio*, l'action urbaine délirante d'un *Crazy Taxi* et les embranchements d'un *Out Run*. Hélas, le jeu est un peu court et un peu trop facile, et les différents chemins se ressemblent quand même un peu trop. Mais sinon, c'est diablement divertissant.

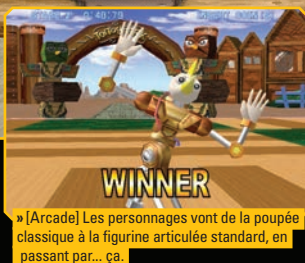
TOY FIGHTER

■ ÉDITEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1999

■ La première originalité de ce jeu de baston, c'est son esthétique, avec ses poupées et ses figurines-jouets qui, visiblement, ne peuvent pas se sentir. Et donc, elles se bagarrent. Mais ce n'est pas là, bien heureusement, l'unique intérêt de *Toy Fighter*, qui s'appuie surtout sur des idées de mécaniques de jeu originales.

Tout d'abord, les combats ne se déroulent pas par rounds. Chaque combattant a une barre de vie et cinq points de vie. Quand la barre de vie se perd complètement, le personnage perd, logiquement, un point de vie. Mais comme dans certains tournois d'arts martiaux, la victime d'une projection réussie perd deux points de vie. Et quand on se fait mettre au sol par un super-coup, on perd carrément trois points. Donc en théorie, un combat peut s'achever en seulement deux coups.

Ce principe et l'exiguïté des arènes font que les combats sont rapides et pleins de tension. Dommage (et un peu mystérieux, aussi) qu'on n'y ait pas eu droit sur Dreamcast !



» [Arcade] Les personnages vont de la poupée classique à la figurine articulée standard, en passant par... ça.

» [Arcade] Les stages sont censés être des salles de jeu, pour coller au thème des jouets, mais on n'a jamais trouvé de grosse horloge Oni de ce genre, ni à La Grande Récré, ni chez Nature et Découverte...

RÉTRO CACA

» DERBY OWNERS CLUB

■ SEGA ■ 1999

■ Il y a eu beaucoup trop de jeux de paris sur Naomi, dont cette simulation de course hippique. Ennuyeux à mourir, sauf si c'est vraiment votre dada (ahaha).



» DOKI DOKI IDOL STAR SEEKER

■ DÉVELOPPEUR : G.REV
■ ANNÉE : 2001

■ Une variante intéressante du *Démineur*, avec une limite de temps et une grille hexagonale. Au lieu des chiffres qui indiquent la proximité de mines, votre curseur vous informe à tout moment du nombre d'étoiles situées autour. Un système de bonus de points récompense aussi le joueur quand il dévoile plusieurs étoiles en même temps.



» SPIKERS BATTLE

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 2001

■ Cet hybride beat-'em-up/jeu de combat est une autre variation de *Spikeout*, mais il a aussi quelque chose d'une version modernisée du bon vieux *Renegade* de Technos. On affronte des gangs dans des arènes urbaines fermées, avec les différentes armes qui jonchent littéralement le sol. C'est joli, c'est très jouable, et ça mérite donc qu'on s'y essaye absolument si l'occasion se présente.



» DIRTY PIGSKIN FOOTBALL

■ DÉVELOPPEUR : SAMMY
■ ANNÉE : 2004

■ Alors certes, on n'est pas experts en football américain, mais on soupçonne que *Dirty Pigskin Football* s'autorise pas mal de libertés avec les règles pour simplifier, fluidifier et accélérer le jeu. Oubliez les équipes réelles : ici, des Vikings, des aliens, des catcheurs et autres "sportifs" pour le moins aussi folkloriques s'affrontent dans des stades immenses et fantastiques.



» MOBILE SUIT GUNDAM : FEDERATION VS. ZEON

■ DÉVELOPPEUR : BANDAI
■ ANNÉE : 2001

■ Un très beau titre sous licence *Gundam*, où l'on choisit son robot géant surarmé avant d'aller affronter ceux des forces adverses, tout aussi surarmés, bien évidemment. C'est en fait le premier jeu de la longue série des *Gundam Versus*, devenue très populaire en Asie. Une curiosité historique qui n'en est pas moins très agréable à jouer.

Eliminate Down

NE CÉDEZ PAS À LA MODE

RÉTROVIRUS



» MEGA DRIVE » 1993 » APRINET

Vous avez sans doute déjà vu une de ces vidéos YouTube de rétrogaming où l'on vous parle de ces jeux excessivement coûteux qu'il faut aaaaaaabsolument s'acheter. *Eliminate Down* fait partie de ces titres dispendieux qu'on vous présente comme totalement géniaux, souvent avec une excitation un poil surjouée, surtout quand on vous balance le prix – plus de 1000 euros – en justifiant ce dernier en insistant lourdement sur l'aspect géniaaaaaalissime du jeu. Vous savez quoi : n'écoutez pas ces arguments.

Ne vous méprenez pas : on ne va pas vous dire qu'*Eliminate Down* est un mauvais jeu. En fait, c'est même un bon shooter, vraiment. Mais vaut-il ce prix ? Bien sûr que non ! On comprend pourquoi il est si convoité : c'est un shoot-em-up visuellement superbe, sorti sur Mega Drive six ans après son lancement. Aprinet a appliqué toutes sortes d'astuces techniques pour qu'*Eliminate Down* soit vraiment, vraiment, très joli.

Dès le départ, le jeu vous jette dans l'action, au sein d'un champ de bataille spatial encombré de croiseurs géants

et de grappes de vaisseaux plus petits. On descend ensuite vers la surface de la planète en zigzaguant entre les missiles sol-air, pour affronter un premier boss énorme, armé d'un bras rotatif. Les niveaux suivants sont tout aussi impressionnants, avec des champs d'astéroïdes, un tunnel palpitant à la *Salamander*, l'incontournable vaisseau géant qui s'étale sur un niveau entier, et tout le tralala. C'est chouette, mais il n'y a là rien de bien nouveau. Rien en tout cas qui justifie un tel prix.

Le système de power-ups est certes décent – on ramasse des capsules E et P pour augmenter respectivement l'arme principale et la secondaire, mais là non plus, il n'y a rien de nouveau, et ça n'a pas l'élégance d'autres shooters Mega Drive tout aussi onéreux comme *Musha Aleste* ou *Gleylancer*.

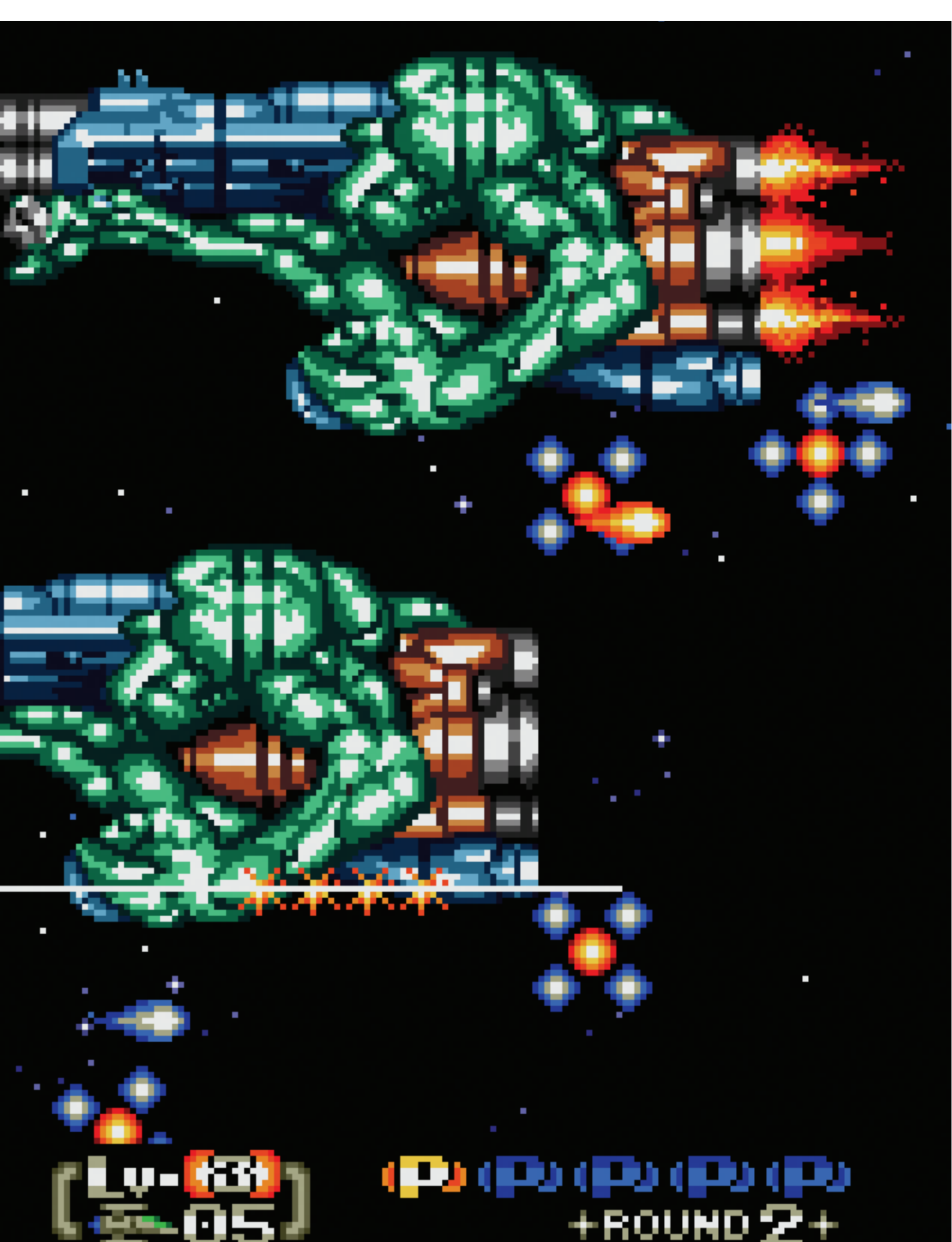
En fait, pour largement moins que le prix d'un *Eliminate Down*, on peut s'acheter les dix meilleurs shoot-em-ups de la Mega Drive. C'est pour cela qu'on trouve que le tarif d'*Eliminate Down* ne se justifie pas, à notre sens. Mais ça, c'est sans doute parce qu'on a plus une âme de joueur que de collectionneur... ★

HI - SCORE

SCORE

000636300

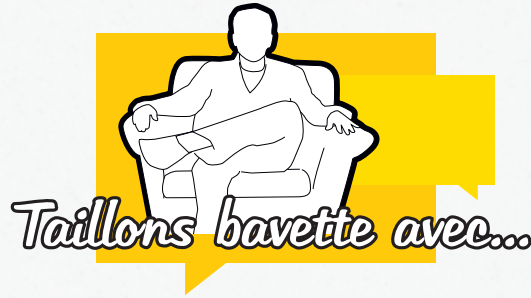
000636300



A close-up portrait of a man with a grey goatee and a black fedora hat, smiling slightly. He is wearing a blue denim jacket over a black shirt. A yellow speech bubble is overlaid on the bottom left.

“ Une bonne mélodie a
parfois encore plus de
charme quand elle est
jouée en *chiptune* ”

Peter McConnell



PETER MCCONNELL

Peter est entré chez LucasArts dans les années 90 pour y concevoir le système musical iMUSE. Depuis, il a produit et composé de célèbres partitions de jeu vidéo...

Après des études de musique à Harvard, Peter McConnell se fait les dents en programmant un effet de réverbération pour la société Lexicon avant de partir pour San Francisco et entrer chez LucasArts. Là, il co-crée le système révolutionnaire iMUSE, qui synchronise la musique avec les événements en jeu, en temps réel. Peter compose aussi des musiques pour des franchises établies et de nouveaux titres, de *Grim Fandango* à *Star Wars* en passant par *Indiana Jones* ou *Full Throttle*. Après LucasArts, ce père de deux enfants continue de composer pour toutes sortes de jeux vidéo, dont *Hearthstone*, *Psychonauts*, *Broken Age*, la série des *Sly Cooper*, et bien d'autres encore...

Quand votre passion pour la musique s'est-elle déclarée ?

Je suis né en 1960 à Pittsburgh, en Pennsylvanie, mais j'ai passé mes quatre premières années en Suisse, à Bâle, où mon père étudiait la théologie. Bâle est une vieille ville européenne très ancrée dans la tradition, surtout la tradition classique allemande. Mes premiers souvenirs musicaux remontent à des bandes magnétiques de mon père. Du Mozart et un groupe de cowboys américains, les Sons Of The Pioneers. Depuis, j'ai deux facettes musicales : un côté classique et un autre plus 'populaire', rock et folk.

Vous avez étudié la musique à Harvard avec Ivan Tcherepnin. Quel rôle a-t-il joué dans votre manière d'aborder la production ?

Ivan était quelqu'un d'unique, le fils d'un compositeur russe et d'une pianiste chinoise. Il a grandi à Paris et a étudié avec le compositeur avant-gardiste Karlheinz Stockhausen. Il aimait aussi beaucoup la musique pop. Dans ses cours, il faisait aussi bien référence à Scott Joplin, à Al Green, à Jimmy Hendrix qu'à György Ligeti ou Claude Debussy. Ivan a eu une forte influence sur ses étudiants. C'est difficile à expliquer, c'est presque métaphysique. Il s'est rebellé contre les aspects les plus rigoureux de sa propre formation et il a apporté une approche presque organique



» [PC] Succès critique et commercial, *Indiana Jones And The Fate of Atlantis* est un bijou à tous les niveaux : gameplay, narration, audio...

au travail en studio. Par exemple, on a appris à prendre en compte la vibration d'un espace de travail, autant – voire même plus – que le matériel à disposition !

Après l'université, vous êtes entré chez Lexicon. Qu'y faisiez-vous ?

C'était mon premier vrai boulot. À Harvard, j'ai étudié la physique avant de basculer sur la musique, ce qui s'est avéré bien utile pour trouver du travail en rapport avec l'audio. Lexicon a inventé l'effet d'écho numérique et a été le premier concepteur de *reverbs* numériques. On trouve encore du matos Lexicon dans les meilleurs studios, comme au Skywalker Ranch. J'ai écrit l'interface utilisateur de plusieurs de leurs produits et j'ai aussi implémenté un algorithme de transposition sur un



► appareil du nom de LXP5. À l'époque, je faisais aussi partie d'un groupe de rock. C'était génial de bosser sur du matos pour de grands musiciens de l'époque, comme Pat Metheny ou Laurie Anderson, mais la musique proprement dite restait quand même mon grand amour.

Puis vous avez décroché un poste chez LucasArts grâce à Michael Land, le compositeur du premier *Secret Of Monkey Island*. Racontez-nous cela...

Michael et moi avons été colocataires à l'université. On jouait ensemble dans des groupes et je l'ai aidé à décrocher un job chez Lexicon quand il a eu son diplôme. Avec un ami commun, Clint Bajakian,

on voulait monter un groupe dans la région de la baie de San Francisco. C'était bien avant la bulle internet, donc financièrement, ce n'était pas complètement dingue. Bref, Michael a été le premier à emménager dans la baie, et quand je l'ai rejoint, il était déjà entré chez LucasArts. Le projet de groupe est tombé à l'eau, mais il faisait des trucs très cool à LucasArts et il m'a encouragé à m'y intéresser. À l'époque, ma relation avec les jeux vidéo se résumait principalement à d'innombrables heures passées sur *Zork* et sur un jeu du nom de *Airborne!* sur Mac Plus. Quand j'ai vu ce que LucasArts faisait avec ses aventures graphiques, ça m'a ouvert les yeux sur un nouveau



» [PC] Dans le jeu de gestion *Afterlife*, les joueurs doivent construire un paradis idéal, avec une bonne dose d'ironie, évidemment.

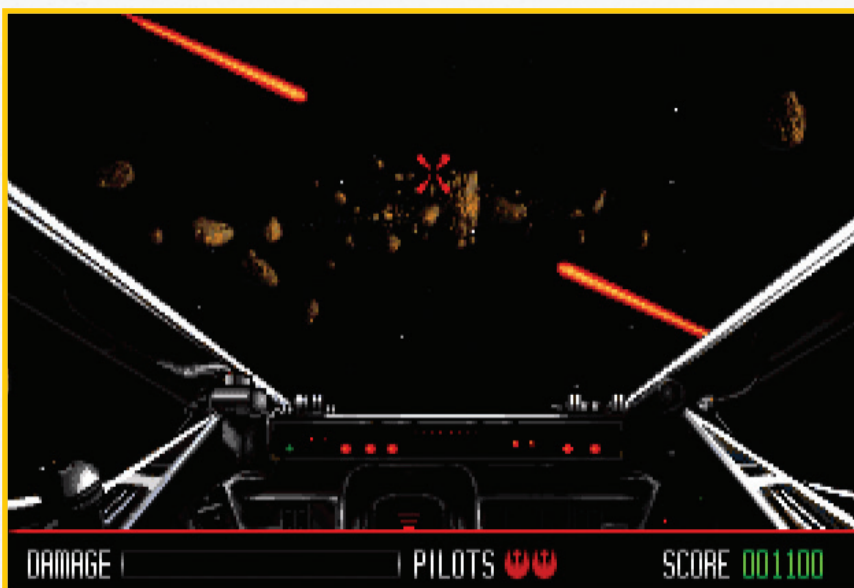
monde plein de potentiel. En plus, on me payait non seulement pour travailler sur de la technique musicale, mais aussi pour en composer. Le rêve !

C'est rare, les gens qui s'y connaissent autant que vous, à la fois en musique et en programmation ?

Je crois que c'était assez peu courant, à l'époque. Non pas parce qu'il n'y avait pas de musiciens qui sachent programmer – beaucoup de musiciens avaient un autre boulot –, mais la programmation musicale était une vraie niche, qui avait plutôt tendance à attirer les profils d'ingénieurs très pointus. J'avais un bagage mathématique et physique en plus de la musique, et j'ai eu la chance de développer à la fois mes aptitudes techniques et créatives.

Quelle était l'idée derrière le système de musique évolutive iMUSE ?

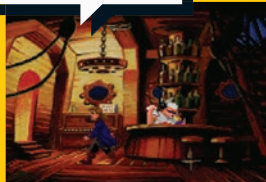
Le concept d'iMUSE est ce qui m'a d'abord donné envie d'aller travailler chez LucasArts. Michael voulait ajouter de la flexibilité à la musique dans les jeux, et on a découvert qu'on faisait une bonne équipe pour étoffer cette vision, lui et moi. On avait une métaphore pour la présenter :



» [PC] *Rebel Assault 2* est un des tout premiers titres CD-ROM à adopter la FMV, avec en prime les musiques de John Williams.



TOP CINQ Les incontournables de Peter



MONKEY ISLAND 2 : LECHUCK'S REVENGE

□ Peter est le co-créateur du système iMUSE conçu avec Michael Land pour *Monkey Island 2*. Les premières scènes à Woodtick sont devenues légendaires, grâce notamment aux variations du thème principal, qui change suivant l'endroit où se rend Guybrush.



MANIAC MANSION II : DAY OF THE TENTACLE

□ Souvent considéré comme un des meilleurs jeux d'aventure de tous les temps, ce titre nous propose de suivre trois copains affrontant l'ignoble tentacule violent à travers le temps. Les musiques sont signées Peter, Michael Land et Clint Bajakian.



FULL THROTTLE

□ Ben, un biker un peu bourru à la tête du gang des Putois, cherche à sauver sa bande de motards asociaux et le dernier constructeur de bécanes du pays, dans un futur dystopique. Les musiques d'ambiance de Peter et des chansons du groupe de rock des Gone Jackals se marient étrangement bien.



GRIM FANDANGO

□ Peter a signé une bande-son très éclectique pour le premier jeu d'aventure en 3D de LucasArts – et hélas, un de ses deniers titres du genre : du jazz, du swing, l'acide jazz, de la musique mexicaine folklorique... Tous les morceaux ont été interprétés sur de vrais instruments, enregistrés en direct.



PSYCHONAUTS

□ Dans *Psychonauts*, on suit un évadé psychique du nom de Raz qui traverse à la fois le monde réel et les univers nichés dans l'esprit des gens. La partition de Peter accompagne à merveille la folie douce de ce classique aussi immersif que débordant d'humour.

le système devrait être comme une fosse d'orchestre idéalisée pendant une comédie musicale, où le chef d'orchestre a la capacité magique de diriger des musiciens virtuoses pour qu'ils jouent des transitions musicalement impeccables à n'importe quel endroit de la partition. La première version d'iMUSE a demandé environ 9 mois de travail, si je me souviens bien. On en était très fiers et on était certains que ça allait épater tout le monde. Mais c'était si subtil qu'en fait, beaucoup de gens ne l'ont même pas remarqué !

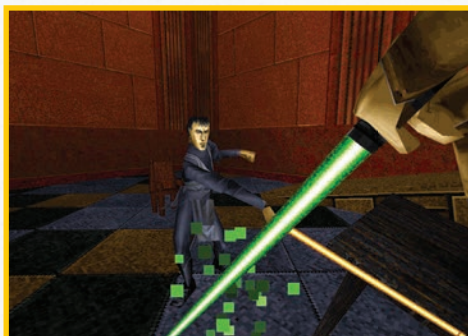
Ça a été difficile de concrétiser ce concept ?

Au début, c'était compliqué, oui. Les "nouveaux pilotes audio", comme on les appelait, avec leurs fichiers MIDI, prenaient toute une disquette dans un jeu qui tenait sur cinq disquettes. C'était un vrai sacrilège ! J'ai proposé qu'on légitime ces "pilotes" en les désignant tels qu'ils étaient vraiment : un système. Et donner un nom à ce système. Un jour, pendant un dîner avec Michael Land, on a pensé au nom iMUSE. Ensuite, les gens ont commencé à l'accepter, mais c'était quand même encore très compliqué à utiliser. Il nous a fallu environ 5 ans pour que ça devienne plus exploitable et que ça ne soit plus un fardeau pour les programmeurs audio.

Quelle était la relation entre la narration et la musique ?

La synchronisation était un gros défi, au début. La complexité du système iMUSE tenait en partie au fait qu'il pouvait soit suivre, soit mener. Des dialogues et des animations pouvaient être activés par la musique, et à l'inverse, la musique pouvait s'adapter au jeu. Les deux aspects sont toujours utiles dans les jeux, mais vu que les machines sont plus performantes, la musique n'a plus à mener que pour des raisons artistiques.

Quel matériel et quels logiciels avez-vous utilisés pour composer les musiques de *Monkey Island 2* :



» [PC] *Dark Forces II* surenchérit sur son prédécesseur, avec des graphismes améliorés, du jeu en ligne, et une très belle partition signée Peter.



» [PC] La bande-son de *Monkey Island 2* est à base de sons synthétiques, mais évoque tout de même de vrais instruments.

LeChuck's Revenge ?

La musique de *Monkey Island 2* a été composée sur Mac IIsi avec Digital Performer. Les cartes son PC étaient pilotées en MIDI, via un petit programme que j'ai écrit. C'est d'ailleurs mon premier projet technique chez LucasArts.

La plupart des morceaux de *Monkey Island* ont été enregistrés en direct, non ?

En effet, on composait manuellement toutes nos musiques, avec un clavier MIDI et un séquenceur. Je crois que c'est la seule façon de faire, sauf si vous composez de la musique techno qui demande une précision mécanique. Vu qu'on devait travailler avec des sons synthétisés, on essayait au maximum de jouer en direct pour que ça sonne le plus vivant possible. J'ai toujours pris soin de ne pas quantifier plus que nécessaire – parfois à l'excès. Certains morceaux de *Grim Fandango* ont été composés sans le moindre respect pour les mesures – c'est revenu me hanter quand on a fait *Grim Fandango Remastered* !

À une époque où les graphismes étaient encore assez limités, vos musiques participaient beaucoup à l'immersion dans les jeux *Star Wars*. Avez-vous pu prendre quelques libertés ?

Heureusement que oui, vu qu'on n'avait qu'environ trois heures de musique de John Williams pour un grand nombre de jeux. Pour *Force Commander*, David Levison et moi avons collé des extraits des enregistrements de John Williams sur une rythmique industrielle. On a même enregistré une version heavy métal de la *Marche Impériale*, où c'est David qui joue

La complexité du système iMUSE tenait en partie au fait qu'il pouvait soit suivre, soit mener

Peter McConnell

sur mon ampli Marshall. Il jouait tellement fort qu'on a eu des plaintes de gens qui travaillaient deux étages au-dessus. Quand le jeu est sorti, LucasFilm a eu peur que John Williams n'apprécie pas l'arrangement et on m'a convoqué au Skywalker Ranch pour me demander poliment de ne plus prendre ce genre de libertés, à l'avenir. On a aussi reçu des courriers haineux de la part de fans de *Star Wars*. En réalité, j'étais très fier de cette version de la *Marche*, je trouvais que ça fonctionnait bien en tant que clin d'œil parodique. Ceci dit, il faut faire attention avec des musiques de cette stature, à la fois pour les fans qui se les sont appropriées, même – voire surtout – quand vous travaillez pour la société qui représente cette propriété intellectuelle. J'ai été plus circonspect, après.

Comment était l'ambiance, chez LucasArts ?

Au début, c'était un peu comme à l'université, sauf qu'on était payés. On m'a dit que la première directive de George Lucas, c'était de faire ce qu'on voulait, tant que c'était cool. On valorisait beaucoup la créativité et la différence, avec l'excellence comme objectif. On polissait à l'extrême nos jeux, pour être certains qu'ils soient amusants et parfaitement soignés. Mais parfois, cette approche était poussée à l'extrême, et c'était difficile à supporter. À la fin de la journée, on était tous exténués.



► **Vous avez beaucoup étudié les musiques des films pour *Indiana Jones* et *The Fate of Atlantis* et les jeux *Star Wars*?**

Absolument, c'était une grosse partie du boulot. J'ai aussi effectué beaucoup d'arrangements des enregistrements originaux de *Star Wars*. J'ai appris énormément.

Comment avez-vous réussi à produire des musiques qui sonnent si bien sur toutes les cartes sons de l'époque?

C'était un des aspects les plus épuisants du boulot. On devait séparer les versions pour les puces FM, les synthétiseurs wave (Roland MT-32) et les cartes hybrides GMIDI (en particulier la Roland Sound Canvas). Pour *Monkey Island 2*, on a même fait une version pour haut-parleur PC. Généralement, c'était les versions Sound Canvas qu'on préférait, car elles ressemblaient plus à de vrais instruments. Ceci dit, pour certains morceaux, la chaleur de la MT-32 était très chouette. Mais peu de joueurs avaient ces cartes haut de gamme, donc on travaillait dur pour que les versions FM sonnent bien.

***Sam & Max Hit The Road* est un des premiers jeux avec des doublages complets et de la vraie musique. L'arrivée du CD-ROM a-t-elle radicalement changé votre approche de la production audio – et les budgets alloués?**

Le CD-ROM a été une vraie bénédiction qui a rendu possible l'intégration de musiques enregistrées en live. Quand on a découvert ce que le programmeur Vince Lee avait fait avec les enregistrements de John Williams dans *Rebel Assault*, on a compris que tout avait changé. On a fait *Sam & Max* à peu près à la même époque. Quant aux budgets... on n'en avait jamais assez. L'équipe audio doit toujours se battre pour son volume de stockage et pour sa part d'allocation processeur, et son budget vient toujours en dernier. On visait les 10 % : 10 % de l'espace de stockage, 10 % du processeur, et 10 % du budget. On était contents quand on les avait.

La bande-son de *Full Throttle* est une de vos grandes réussites. Vous aimez travailler avec de la musique numérique?

J'adorais travailler avec la musique numérique, surtout sur du rock'n'roll en live. Le groupe des Gone Jackals était incroyable, c'était un vrai privilège de bosser avec eux. Les musiques que j'ai composées pour le reste de la bande-son, c'est juste un habillage autour des morceaux des Gone Jackals.

Vos compositions pour *Grim Fandango* sont remarquables, également. On y retrouve tout un tas d'influences. D'où vous est venue l'inspiration?

Tim Schafer s'est beaucoup inspiré des films noirs pour *Grim*, et il m'a envoyé



» [PC] Peter a pu clamer haut et fort son amour pour le rock dans la bande-son de *Full Throttle*.

toute sa collection de films avec Humphrey Bogart pour que je les regarde. Warner m'a aussi confié les partitions de *Casablanca* et du *Trésor de la Sierra Madre*. Tim m'a également envoyé une compilation de musique folklorique mexicaine qui a inspiré certains éléments folk de la bande-son. En plus, j'ai pas mal pioché dans mes influences jazz. Dans un quartier de San Francisco, vous pouviez entrer dans un club pour écouter de l'acid jazz, puis traverser la route pour aller dans un bar à tacos pour voir jouer des mariachis. C'était comme d'avoir toute la partition de *Grim*, dans un seul et même quartier.

Vous avez retrouvé Tim Schafer pour la bande-son de *Broken Age*. Les jeux d'aventure sont-ils votre support de prédilection?

Pour moi, *Broken Age* est plus un prolongement que des retrouvailles, étant donné que j'ai eu la chance de composer la musique de tous les jeux de Tim, depuis le début. Ceci dit, c'était un agréable retour au jeu d'aventure. J'ai toujours aimé les expériences narratives, aussi bien dans les jeux d'aventure que dans les titres de plateforme comme *Psychonauts II*.

En écoutant la musique de *Psychonauts*, on s'est demandé quel rôle tient la parodie dans la composition de musiques de jeux...

Un grand rôle, à mon avis. *Psychonauts* est un cas à part, parce que c'est dans l'ensemble une parodie des histoires d'espions et de super-héros. À quelques



» [PC] Peter s'est inspiré de tout un tas de films noirs, fournis par Tim Schafer, pour la musique de *Grim Fandango*.

“ Le CD-ROM a été une vraie bénédiction qui a rendu possible l'intégration de musiques enregistrées en live ”

Peter McConnell



» [PC] Le remaster haute définition de *Monkey Island* a aussi droit à une réorchestration avec Peter en personne au violon.

exceptions près, les jeux vidéo sont principalement référentiels, parfois pour imiter d'autres formes d'art établies, comme le cinéma. Mais au mieux, les jeux font fondamentalement référence à d'autres éléments culturels, les rassemblent pour créer des expériences interactives. En soi, ils sont eux-mêmes une parodie, par nature.

C'est plus facile de composer des musiques de jeu, aujourd'hui ?

C'est plus facile d'avoir un "bon son", bien sûr. Mais c'est toujours un peu compliqué d'obtenir exactement le son qu'on veut, quelles que soient vos ressources. Aujourd'hui, je travaille majoritairement en direct dans mon propre studio, et je n'échangerais ça contre rien au monde, surtout parce que je peux rester près de ma famille. Honnêtement, je ne suis pas très nostalgique de la "bonne vieille époque", même si c'était super de bosser avec tous ces gens. En fait, à la "bonne vieille époque", on attendait impatiemment de pouvoir enregistrer de vrais orchestres en direct.

À quoi ressemble votre environnement



» [PC] Peter a signé la bande-son aux accents celtiques de *Hearthstone*, le célèbre jeu de cartes en ligne de Blizzard.

de travail ?

Je travaille dans une dépendance, chez moi, que l'ancien propriétaire avait fait construire pour installer un studio de répétition où il jouait de la flûte. C'est petit, mais le plafond est haut et l'acoustique est bonne. J'apprécie aussi sa vibration, vu que mes enfants jouent dans le jardin, juste à côté, et qu'il y a beaucoup de nature, autour de nous. Je travaille sur *Pro Tools* sur un Mac bon à foutre à la poubelle, avec des tonnes d'échantillons sonores dans *Vienna Ensemble Pro*. J'ai aussi du vieux matos des années 80 et un mur entier d'amplis guitare, de guitares et autres instruments. Avec ce matos, j'ai accès à toutes sortes de sons de guitares électriques et de violon. C'est toujours bien d'avoir le bon instrument pour obtenir un son spécifique, et ça vaut le coup de faire l'effort de trouver le bon son. Je travaille assez instinctivement – je déteste devoir plonger le nez dans un manuel. Ceci dit, il faut savoir maîtriser ces outils, sinon, ce sont eux qui vous dominent et ils freinent votre créativité.

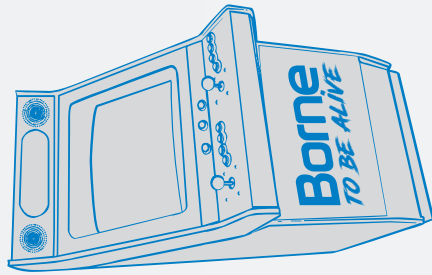
Si vous pouviez revenir en arrière et réorchestrer toutes vos anciennes compositions avec de vrais orchestres, le feriez-vous ?

Je serais ravi de tout refaire, juste parce que d'un point de vue purement musical, j'aimerais entendre de vrais musiciens jouer ces vieux morceaux. Mais ça n'a rien à voir avec l'expérience de jeu. Pour des titres comme *Day Of The Tentacle*, par exemple, je trouve que la version originale – graphisme, musique, gameplay – est un ensemble, et je crois que ça gâcherait cette harmonie, de changer quelque chose. Une bonne mélodie a parfois encore plus de charme quand elle est jouée en *chiptune*. ✨

CHRONOLOGIE

JEUX

- ▣ **MONKEY ISLAND 2 : LECHUCK'S REVENGE**, [1991] **DIVERS**
- ▣ **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**, [1992] **DIVERS**
- ▣ **STAR WARS: REBEL ASSAULT**, [1993] **PC, MAC, 3DO, SEGA CD**
- ▣ **STAR WARS: X-WING**, [1993] **PC**
- ▣ **MANIAC MANSION II : DAY OF THE TENTACLE**, [1993] **PC, MAC**
- ▣ **SAM & MAX HIT THE ROAD**, [1993] **PC, MAC, LINUX**
- ▣ **STAR WARS : B-WING**, [1993] **PC**
- ▣ **STAR WARS : TIE FIGHTER**, [1994] **PC**
- ▣ **THE DIG**, [1995] **PC, MAC, LINUX**
- ▣ **STAR WARS : REBEL ASSAULT II - THE HIDDEN EMPIRE**, [1995] **PC, MAC, PLAYSTATION**
- ▣ **FULL THROTTLE**, [1995] **PC, MAC**
- ▣ **STAR WARS : DARK FORCES**, [1995] **PC, MAC, LINUX, PLAYSTATION**
- ▣ **STAR WARS : SHADOWS OF THE EMPIRE**, [1996] **PC, N64**
- ▣ **AFTERLIFE**, [1996] **PC, MAC, LINUX**
- ▣ **STAR WARS : JEDI KNIGHT - DARK FORCES II**, [1997] **PC**
- ▣ **THE CURSE OF MONKEY ISLAND**, [1997] **PC, MAC**
- ▣ **STAR WARS : X-WING VS. TIE FIGHTER**, [1997] **PC**
- ▣ **HERC'S ADVENTURES**, [1997] **PLAYSTATION, SEGA SATURN**
- ▣ **GRIM FANDANGO**, [1998] **PC**
- ▣ **STAR WARS : EPISODE I - THE PHANTOM MENACE**, [1999] **PLAYSTATION, PC**
- ▣ **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**, [2000] **PC, MAC, PLAYSTATION 2**
- ▣ **THE SIMS**, [2000] **DIVERS**
- ▣ **THE SIMS 2**, [2004] **PC, MAC**
- ▣ **THE BARD'S TALE**, [2004] **PLAYSTATION 2, XBOX, PC, LINUX**
- ▣ **SLY 2 BAND OF THIEVES**, [2004] **PLAYSTATION 2**
- ▣ **PSYCHONAUTS**, [2005] **DIVERS**
- ▣ **LEGO INDIANA JONES : THE ORIGINAL ADVENTURES**, [2008] **DIVERS**
- ▣ **THE SECRET OF MONKEY ISLAND : SPECIAL EDITION**, [2009] **DIVERS**
- ▣ **INFAMOUS**, [2009] **PLAYSTATION 3**
- ▣ **TORNADO OUTBREAK**, [2009] **WII, PLAYSTATION 3, XBOX 360**
- ▣ **KINECTIMALS**, [2010] **XBOX 360**
- ▣ **STAR WARS : THE OLD REPUBLIC**, [2011] **PC**
- ▣ **COSTUME QUEST**, [2011] **DIVERS**
- ▣ **IRON BRIGADE**, [2011] **XBOX 360**
- ▣ **STACKING**, [2011] **DIVERS**
- ▣ **BRÛTAL LEGEND**, [2013] **DIVERS**
- ▣ **PLANTS VS. ZOMBIES 2 : IT'S ABOUT TIME**, [2013] **IOS, ANDROID**
- ▣ **SLY COOPER : THIEVES IN TIME**, [2013] **PLAYSTATION 3, PS VITA**
- ▣ **HEARTHSTONE : HEROES OF WARCRAFT**, [2014] **PC, MAC, IOS, ANDROID**
- ▣ **PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN**, [2018] **PLAYSTATION 4, PC**



Defender

» CONSTRUCTEUR : Williams

» ANNÉE : 1981

Quand Defender a débarqué en 1981

les salles d'arcade, la plupart des de l'époque se contentaient d'un stick simplifié ou deux boutons de tir. Williams avait de quoi intimider, intimider, jusqu'à ce qu'on comprenne la logique de la chose et la d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar.

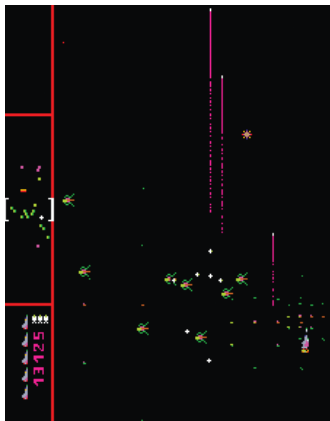
Inv : Space Invaders et Asteroids. Sur la gauche, le stick directionnel de commande. À droite, un bouton permet d'activer la bombe. En bas à gauche, un bouton permet d'activer la bombe. En bas à gauche, un bouton permet d'activer la bombe.

Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar. Le jeu est aussi sorti sur un modèle d'Elgar.



qu'il l'info au'il fait

Jan Vrij, l'ingénieur du jeu, a travaillé pour Williams. Defender (le tout premier jeu de la série) a été développé avec DeMeary.



LE MOMENT DE GRÂCE Hyperspaaaaace!

Si le bouton d'hyperspace est si loin des autres commandes, c'est pour une bonne raison : on ne doit l'utiliser qu'en cas d'absolue nécessité. Comme dans *Asteroids*, il faut l'utiliser avec parcimonie, car le succès est loin d'être garanti. Mais quand on se retrouve face à des hordes d'ennemis et que la fuite semble totalement futile, alors mieux vaut presser ce bouton. Il n'y a rien de plus grisant que de frôler la mort et de finalement lui échapper miraculeusement... pour repartir aussitôt au combat. Bon, parfois, on se rematérialise en plein sur un vaisseau ennemi, mais bon, on ne peut pas avoir *tout le temps* du bol, non plus...



The image features the iconic Mortal Kombat dragon logo, a black silhouette of a dragon with its mouth open, set against a circular background. The background is a dark blue sky with white lightning bolts. The dragon's mouth is open, revealing a bright blue lightning bolt. The logo is centered in the upper half of the image.

LE PETIT MONDE DE MORTAL KOMBAT

Certes, on ne se lasse jamais de décapiter ses potes dans des gerbes de sang, mais le succès de la série des *Mortal Kombat* ne se résume pas à son gore extrême. Laissons Ed Boon nous expliquer pourquoi *Mortal Kombat* déchire depuis un peu plus de 25 ans...



» [Arcade] Shang Tsung a été rétrogradé du rang de boss à celui de combattant classique. Un personnage bien difficile à maîtriser!



» [Arcade] Bizarrement, ce genre de scène n'a pas plu à tout le monde...

Peu de jeux vidéo peuvent se targuer d'être aussi connus que *Mortal Kombat*. Certes, sa réputation s'est forgée sur la polémique : c'est le premier jeu où l'on tue des gens qui ont l'air de vraies personnes. Les bien-pensants et autres offusqués ont interdit à leurs enfants de s'en approcher, mais *Mortal Kombat* est devenu un vrai phénomène de société, avec des tas de jeux, des films, une série télé, des adaptations en BD... Difficile d'y échapper ! Quelles sont donc les raisons d'une telle longévité ? Après tout, le monde de *Mortal Kombat* a beaucoup changé, et si vous n'y voyez toujours qu'une bande de ninjas colorés façon *Power Rangers* (en plus *badass*) qu'on ne différencie que par leurs coups spéciaux, alors vous avez raté deux bonnes décennies. Car si la saga est souvent jugée pour son plumage, son ramage et ses tripes sont bien plus intéressants, voire fascinants.

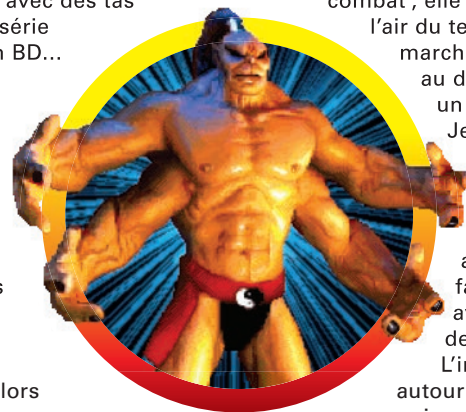
La série des *Mortal Kombat* peut se découper schématiquement en plusieurs ères, la première étant naturellement celle de la 2D. Si le premier *Mortal Kombat* utilise des sprites comme tous les autres jeux de combat de l'époque, le jeu se distingue en grande partie par son aspect : "L'idée,

pour le premier jeu, c'était de combiner la technologie relativement nouvelle de digitalisation de Midway Games avec un jeu de baston", explique Ed Boon, co-créateur de *Mortal Kombat* et directeur créatif chez NetherRealm Studios. Cette technologie permet d'éviter de dessiner entièrement les sprites en partant de photos d'objets et de personnages réels. Quant à la partie 'combat', elle est totalement dans

l'air du temps : "*Street Fighter II* marchait fort en 1991, et au début, on voulait faire un jeu de combat avec Jean-Claude Van Damme parce qu'il marchait fort, lui aussi, à l'époque", explique Ed. "Mais il a refusé, alors on a décidé de faire un jeu de combat avec des personnages de notre invention."

L'intrigue se construit autour d'un tournoi où les guerriers du Royaume de la Terre (notre monde, quoi) se battent pour le sauver des griffes du sorcier Shang Tsung. Au fil des suites du jeu, on en apprendra plus : Shang Tsung veut envahir la Terre sur l'ordre de Shao Kahn, le chef suprême du royaume surnaturel de l'Outremonde.

D'autres ont déjà essayé de mélanger des techniques de digitalisation et le jeu de combat, comme vous le rappelleront les fans du jeu *Pit-Fighter* d'Atari Games. Mais c'était avant que *Street Fighter II*



V'LA JOHNNY!

Daniel Pesina a incarné Johnny Cage ainsi que les ninjas de *Mortal Kombat* et de *Mortal Kombat II*. Il revient pour nous sur cette expérience...



© Daniel Pesina

» Daniel, c'est le gars au premier plan, avec le Cage knuckleduster.

Comment avez-vous été engagé pour *Mortal Kombat*?

Pour faire court, grâce à un ami, qui travaillerait plus tard sur la première BD *Mortal Kombat* et ferait des illustrations pour la version Nintendo de *Mortal Kombat*. Lui et moi, on faisait partie du même groupe de potes qui allaient au ciné ensemble, qui jouaient à *Donjons & Dragons*, qui hantaient les salles d'arcade, etc. Et dans ce petit groupe, il y avait donc John Tobias.

Dix ans plus tard, il m'a appelé pour me demander si je pouvais l'aider sur un jeu de combat. Il voulait nous filmer, Rich DiVizio, mon frère Carlos et moi, en train de simuler des combats d'arts martiaux. On s'est vus, il m'a montré des croquis de certains personnages et m'a expliqué le concept. J'ai dit oui. Je suis allé en catimini chez Midway Games – John voulait que personne ne soit au courant de son projet avant de le présenter officiellement. On a filmé quelques scènes, et il a monté sa démo. La direction de Midway s'est montrée intéressée et a voulu en voir et en savoir plus sur son idée. Pendant cette réunion, on a beaucoup parlé des films de kung-fu qu'on aimait, comme *Opération Dragon*, *Jack Burton* ou *Five Deadly Venoms*, et des comics comme *Iron Fist* et *Shang-Chi*, *Master Of Kung Fu*. À la fin de la réunion, j'ai vu John parler avec un des dirigeants pour lui demander ce qu'il en pensait, et j'ai vu ce dernier secouer la tête en faisant la grimace. Plus tard, John m'a appelé pour me dire qu'ils aimaient l'idée d'un jeu de combat... mais pas notre concept de jeu de combat. Bref, c'était non. Après ça, il s'est penché sur l'idée d'un jeu de combat plus grand public, avec Jean-Claude Van Damme.

Connaissiez-vous les jeux de combat, avant?

Je ne jouais pas tellement à ce genre de jeu, ça ne m'intéressait pas trop. Je trouvais qu'il leur manquait quelque chose.

Avez-vous fait des recherches pour le rôle de Johnny Cage?

Les choses se sont faites pendant qu'on filmait. Par exemple, John s'est inspiré du personnage de Daniel Rand (*Iron Fist*) pour Johnny Cage. Il m'a dit de me comporter comme une star de ciné. Alors j'ai fait des coucous et envoyé des baisers à la caméra. John a bien aimé et m'a demandé d'en faire encore plus, alors j'ai sorti les lunettes de soleil, fait rouler mes biceps, et lancé les lunettes. C'est comme ça que sont nés les trois premiers personnages, Cage, Kano et Raiden.

Avez-vous participé à l'élaboration des coups et attaques du jeu?

Le premier jour, John et moi avons passé près de 8 heures à filmer des mouvements d'arts martiaux, pour poser les fondements du jeu. Le lendemain, on a refilmé pendant 8 heures, mais en s'organisant un peu mieux, en séparant les attaques hautes et basses. Le troisième jour, on s'est penchés sur les coups de boule, les coups de genou, les réactions. Je me suis bien fait mal en me laissant tomber sur le béton! Les deux jours suivants, on a travaillé avec le programmeur principal afin d'ajuster les mouvements pour leur bonne intégration dans le jeu. J'ai aussi incarné les ninjas, insisté pour qu'ils soient du clan Lin Kuei. J'ai imaginé la première *Fatality*, les baisers de la Mort de Sonya et de Katana, entre autres choses...

Pourquoi n'avez-vous participé qu'aux deux premiers *Mortal Kombat*?

On m'avait promis qu'il n'y aurait que 200 bornes d'arcade produites. J'ai dit que s'ils en produisaient plus, ils devraient m'offrir une version du jeu. Ils m'ont assuré qu'il n'y en aurait pas plus. Et puis, le succès du jeu a explosé, j'ai réclamé mon bonus. Je ne l'ai pas eu. Je suis allé voir l'équipe qui développait les versions domestiques et je leur ai parlé de notre accord. Ils m'ont dit de ne pas m'inquiéter, qu'ils s'en occuperaient. Vers la fin du développement de *Mortal Kombat II*, ils m'ont proposé un nouveau contrat, où je devais renoncer à mes droits pour le montant que je leur avais demandé au tout début, avant qu'on commence : un seul et unique dollar. Le prix d'une partie. J'ai trouvé ça injuste, et je ne les ai plus jamais aidés.

► ne fasse exploser la popularité du genre. Très logiquement, le titre de Capcom a servi de référence à *Mortal Kombat* : "Le style graphique de *Street Fighter* était très 'anime', et on voulait que notre jeu se distingue avec un look différent", raconte Ed. "Les visuels de *Mortal Kombat* ont eu un rôle déterminant pour le distinguer de *Street Fighter* et des autres jeux d'arcade. *Mortal Kombat* avait l'air vrai, avec de vraies gens et de vrais objets. Le réalisme de nos personnages digitalisés nous a poussés à ajouter d'autres éléments réalistes, comme le sang. Tout est parti de là."

Les graphismes digitalisés de *Mortal Kombat* deviendront sa marque de fabrique et inspireront même pas mal de jeux, dont *Way Of The Warrior*, *Tattoo Assassins* et même *Street Fighter : The Movie*.

La technologie de digitalisation n'a pas à elle seule défini l'esthétique et la thématique du jeu. "*Mortal Kombat* s'inspire aussi de plein de films avec lesquels on a grandi", se souvient Ed. "*Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin* en fait partie, bien sûr. L'ambiance asiatique vient de John Tobias, et c'est cela, avec la musique de Dan Forden, qui a donné l'esprit et la tonalité générale de *Mortal Kombat*."

C'est en effet très sensible dans le premier jeu. Sa suite, qui se déroule en Outremonde, verse un peu plus dans le fantastique. *Mortal Kombat 3*, quant à lui, se concentre sur des environnements urbains pour raconter l'invasion du Royaume de la Terre par les forces de l'Outremonde, en ajoutant quelques lieux plus fantastiques, comme l'antre de Scorpion.

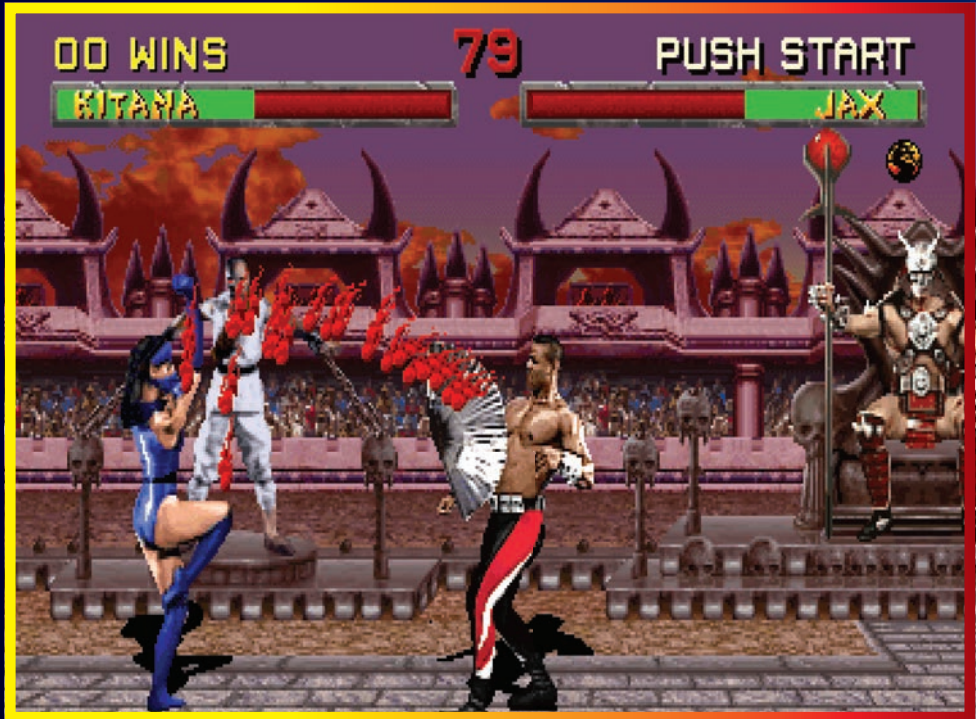
La conception des personnages n'a pas été des plus évidentes : "On n'avait jamais fait de jeu de combat, avant, alors on a pas mal tâtonné", nous avoue Ed. "On ne savait pas si on voulait que nos personnages aient des coups spéciaux 'magiques' ou au contraire très ancrés dans les arts martiaux stricts."

Si les personnages ont une apparence réaliste, des boules de feu et autres vagues d'énergie viennent ajouter des éléments fantastiques. Seul Goro, l'avant-dernier boss à quatre bras, a un aspect vraiment étrange. C'est aussi le seul personnage du jeu modelé en argile et animé en *stop-motion*. Plusieurs combattants du premier jeu ont tout de suite été adoptés par les joueurs : "Scorpion et Sub-Zero sont sans doute les personnages les plus reconnaissables et emblématiques de tous", dit Ed, "avec Raiden et Shang Tsung."

es quatre personnages qu'Ed a cités reviennent dans *Mortal Kombat II*, aux côtés de Liu Kang, de Johnny Cage et des nouvelles

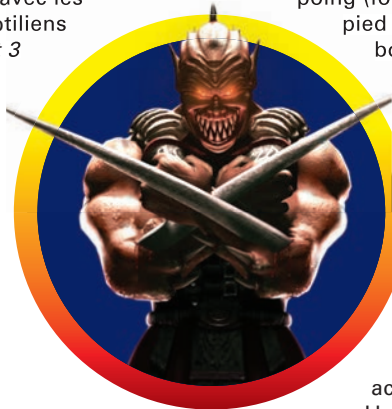


» Ed Boon participe au développement de la série des *Mortal Kombat* depuis le début.



» [Arcade] Kitana et d'autres nouveaux venus de *Mortal Kombat II* ont vite conquis les joueurs.

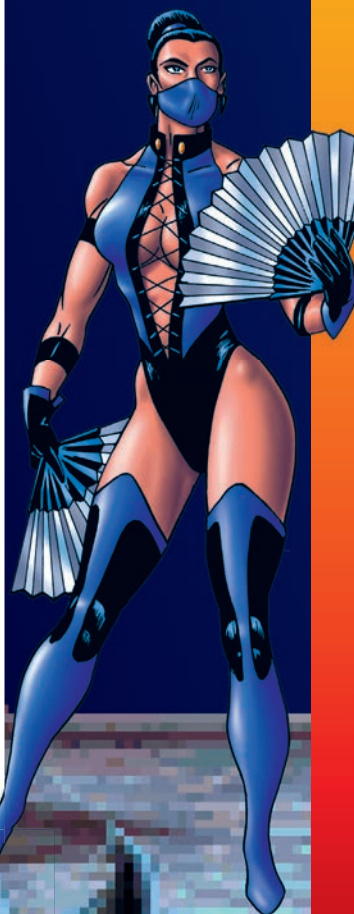
combattantes Mileena et Kitana qui reprennent le même principe du "même sprite, autres couleurs" que Scorpion et Sub-Zero dans le premier volet, histoire d'ajouter un peu de variété sans que ça prenne trop de place. Mais ce second jeu s'autorise aussi un peu plus de folie du côté des designs de personnages, comme avec Baraka aux longues lames et au sourire ravageur ou avec les éléments littéralement reptiliens de Reptile. *Mortal Kombat 3* va encore plus loin avec le casting en laissant de côté cinq personnages des précédents volets pour en ajouter sept nouveaux. Cela tient en partie au fait que Midway a fini par se brouiller avec certains acteurs qui incarnaient les personnages des deux premiers jeux. Certains sont remplacés, comme pour Liu Kang, et d'autres sont tout simplement retirés. Le jeu penche encore plus du côté du fantastique avec le duo des cyborgs Cyrax et Sektor ou les attaques capillaires de Sindel. La digitalisation montre ses limites dans l'ère 2D. Si les personnages écartés finissent par revenir dans des mises à jour de *Mortal Kombat 3*, la nature de la technologie oblige par exemple les développeurs à construire les nouveaux coups de Baraka, de Kintaro



et de Shao Kahn avec de vieux sprites inutilisés de *Mortal Kombat II* pour *Mortal Kombat Trilogy*.

Mais l'esthétique des personnages et de l'univers de *Mortal Kombat* ne suffisent pas à eux seuls à séduire les joueurs : le système de jeu se doit lui aussi d'être solide. Le premier jeu met en place un système à cinq boutons : deux coups de poing (fort et faible), deux coups de pied (fort et faible aussi) et un bouton de parade. "On voulait que les joueurs puissent avancer et reculer sans bloquer pendant que l'adversaire attaque", explique Ed. "On voulait se distinguer de *Street Fighter*. On était aussi convaincus que le joystick ne devait servir que pour les mouvements, et que les autres actions soient activées par les boutons."

Un bouton de course est ajouté dans *Mortal Kombat 3*, pour réduire rapidement la distance entre les combattants. Les joueurs expérimentés ont pu découvrir dans le premier jeu les 'combos de jonglage' (*juggle combos*), des enchaînements de coups quand l'adversaire est vulnérable en l'air. Ces derniers ont été affinés dans le second volet et rejoints par les combos enchaînés (*chain combos*) dans *Mortal Kombat 3*. Ces séquences de coups prédéfinies, qui infligent de gros dégâts,



KRONOLOGIE

Tous les jeux *Mortal Kombat* sortis à ce jour...

1992	MORTAL KOMBAT
1993	MORTAL KOMBAT II
1995	MORTAL KOMBAT 3
1995	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
1996	MORTAL KOMBAT TRILOGY
1997	MORTAL KOMBAT 4
1997	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES : SUB-ZERO
1999	MORTAL KOMBAT GOLD
2000	MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
2002	MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE
2004	MORTAL KOMBAT : DECEPTION
2005	MORTAL KOMBAT : SHAOLIN MONKS
2006	MORTAL KOMBAT : ARMAGEDDON
2006	MORTAL KOMBAT : UNCHAINED
2007	ULTIMATE MORTAL KOMBAT
2008	MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
2011	MORTAL KOMBAT
2011	MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION
2015	MORTAL KOMBAT X
2019	MORTAL KOMBAT 11



» [PS2] La version zombie de Liu Kang fait péter son marteau géant à mi-combat.

► rendent le jeu plus nerveux et moins défensif que ses prédécesseurs, d'autant plus avec le bouton de course.

Bien sûr, on garde les attaques les plus spectaculaires pour la fin : dans le premier *Mortal Kombat*, chaque combattant possède une seule *Fatality*, une technique spéciale et plutôt gore pour achever l'adversaire. Les *Fatalities* ont fait couler plus d'encre que de sang, à l'époque, mais elles font aussi partie du charme du jeu : ces coups spéciaux sont totalement grand-guignolesques – ce qui ne les empêche pas d'être tout de même choquants sur des victimes relativement réalistes. "On a majoritairement construit ces *Fatalities* en recyclant des visuels existants", nous dit Ed. "On n'avait pas tellement d'espace de stockage pour le jeu, donc on avait peu de place pour les *Fatalities*. Si vous regardez bien, vous verrez que plusieurs *Fatalities* (celles de Raiden, de Johnny Cage et de Sub-Zero) mettent en scène une décapitation de l'adversaire et la chute de son corps sur le sol. Celle de Johnny Cage recycle son animation d'uppercut : on fait juste sauter la tête de l'adversaire, en plus. On n'avait vraiment pas la place pour faire des *Fatalities* originales pour chaque personnage.

Mais je crois que personne ne l'a remarqué, donc on s'en est plutôt bien sorti, je crois."

Les premières *Fatalities* sont toutes un peu glauques, mais elles donnent naissance à d'autres types de *finish* au cours de l'ère 2D de *Mortal Kombat* : les *Friendships* ('amitiés') et les *Babalities* ('babalités'). Ces coups spéciaux ne sont pas plus faciles à sortir, d'autant que les développeurs n'expliquent pas comment les déclencher. "Dès le départ, on voulait intégrer une grosse part de mystère dans le jeu", explique Ed. "C'est pour ça qu'on n'a jamais expliqué comment faire les coups spéciaux et les *Fatalities*. Les joueurs devaient les trouver eux-mêmes. Ce côté mystérieux a aiguë l'intérêt des joueurs qui n'arrêtaient pas de se demander ce qu'il restait à découvrir."

La combine fonctionne à merveille pour attirer les foules en salle d'arcade. La

série des *Mortal Kombat* a toujours entretenu cette tradition des secrets à profusion. "Personnellement, j'ai toujours adoré les secrets et les *Easter eggs*, dans les jeux. *MK* m'a permis de me lâcher !", nous avoue Ed. "Le premier perso caché, Reptile, était mon préféré. Il y avait cette rumeur persistante qu'il y avait un combattant ou un boss caché dans *Street Fighter* et on s'est dit





» [GameCube] Bo Rai Cho attaque avec du vomit. Très classe.

que ce serait cool d'en avoir un. Je n'ai dit à personne qu'il était dans le jeu, et j'espérais qu'on le trouve si rarement que les gens penseraient que c'était une légende."

L'existence de ce ninja vert qui combine les coups de Scorpion et de Sub-Zero est cependant vite éventée. Dans *Mortal Kombat II*, un compteur des 'transformations Kano' laisse entendre que Shang Tsung pourrait être de la partie. On peut entreapercevoir les personnages secrets Jade et Smoke derrière des arbres d'un stage, et un troisième larron tout de noir vêtu, Noob Saibot, est également au programme. *Mortal Kombat 3* pousse le concept encore plus loin avec ses Kodes Kombat, des suites de six chiffres à entrer avant chaque combat pour modifier les règles et déverrouiller des secrets.

La popularité de *Mortal Kombat* explose à l'ère 2D. Le premier volet est un gros succès en arcade et Acclaim en profite pour sortir des brouettes de portages le lundi 13 septembre 1993 – le *Mortal Monday*. Le succès des versions de salon n'empêche pas la saga de fonctionner en arcade, et *MK3* a même droit à une mise à jour *Ultimate Mortal Kombat 3*, offerte aux gestionnaires de salles d'arcade, qui rééquilibre le jeu et ajoute des personnages qui avaient été écartés, dont Scorpion et Kitana. En 1996, *Mortal Kombat Trilogy* rassemble tous les personnages, stages et musiques des trois volets sur Nintendo 64, PlayStation, Saturn et PC.

L'ère 2D de *Mortal Kombat* touche à sa fin : l'industrie du jeu vidéo évolue, et bien que

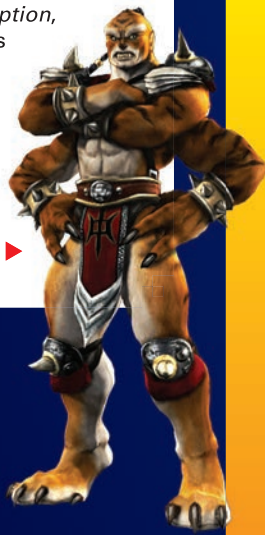
les sprites digitalisés soient plus réalistes que les modèles 3D de *Virtua Fighter 2* ou de *Tekken*, *Mortal Kombat 3* a bien du mal face à cette concurrence polygonale. Décision est donc prise de passer à la 3D en 1997 avec *Mortal Kombat 4*, qui marque le début d'une nouvelle ère pour la série. C'est un changement à double tranchant pour les graphistes : d'un côté, la 3D autorise toutes sortes de mouvements, aussi bien par *motion capture* qu'en animation manuelle. Mais de l'autre, c'est le premier jeu 3D d'une équipe qui avait ouvert la voie avec la digitalisation, mais qui doit maintenant jouer les suiveurs. En outre, en passant à la 3D, la franchise perd une de ses particularités : ses graphismes ne sont pas plus réalistes que ceux de la concurrence.

Le game design évolue grâce à la technologie 3D : dans *Mortal Kombat 4*, on peut esquiver les attaques avec un pas de côté – une utilisation évidente, mais bien utile, du nouvel espace tridimensionnel. Dès *Mortal Kombat : Deadly Alliance*, l'interaction avec les décors gagne en importance : les stages peuvent être de tailles et de formes différentes et contiennent de temps en temps des objets

exploitables. *Mortal Kombat : Deception* pousse le concept plus loin avec des pièges mortels, une variation du principe du 'ring out', en plus sanguinolent : si un combattant est assommé dans une zone spécifique, il est instantanément tué, peu importe l'état de sa barre de vie.

L'ère 3D est aussi celle de l'introduction des armes dans la série. Encore anecdotiques dans *Mortal Kombat 4*, elles prennent une place centrale dans *Mortal Kombat : Deadly Alliance*, où les joueurs peuvent choisir leur style de combat parmi trois (deux sans armes, un avec arme). Si ces trois styles reprennent les mêmes coups spéciaux, les techniques de base sont très différentes et l'on peut passer de l'une à l'autre à la volée.

Le système perdure sur *Deception*, avant d'être réduit à deux styles dans *Armageddon*. Citons aussi d'autres innovations comme le *Breaker*, une technique introduite dans *Mortal Kombat : Deception* qui permet d'interrompre un combo de l'adversaire pour reprendre le dessus.



“Dès le départ, on a voulu intégrer une grosse part de mystère dans le jeu”

Ed Boon



» [PS3] Kratos, invité pour se défouler un peu, se sent ici comme chez lui.



^ FATALITY

MORTAL KOMBAT

□ Le *finish* originel, et le meilleur pour bien des fans. Les *Fatalities* de *Mortal Kombat* permettent de tuer l'adversaire d'une manière horriblement créative et grand-guignol.



^ BABALITY

MORTAL KOMBAT II

□ Si vous réussissez à tuer l'adversaire avec quelques coups limités, vous pouvez le transformer en bébé. Moqueries conseillées.



^ HARA-KIRI

MORTAL KOMBAT : DECEPTION

□ Votre combattant peut se suicider si vous entrez les bonnes commandes avant que le vainqueur du combat ne le fasse de son côté.



^ MERCY

MORTAL KOMBAT 3

□ Si vous pensez n'avoir pas suffisamment humilié votre adversaire, vous pouvez sacrifier un peu de votre vie pour le cogner un peu plus.



^ KREATE-A-FATALITY

MORTAL KOMBAT : ARMAGEDDON

□ Au lieu que chacun ait son *finish* réservé, tout le monde peut mutiler tout le monde comme il l'entend. Trop mignon.

FINISH HIM !!!

On peut achever ses ennemis de bien des façons, dans *Mortal Kombat*. On vous dresse la liste des grandes catégories de *finish*...



^ FRIENDSHIP

MORTAL KOMBAT II

□ Au lieu de tuer l'adversaire, pourquoi ne pas plutôt s'en faire un pote ? Dans ta face, la polémique !



^ STAGE FATALITY

MORTAL KOMBAT

□ Certaines arènes offrent l'occasion de tuer l'adversaire d'une façon spécifique : dans un lac d'acide, empalé sur des pieux, etc.



^ ANIMALITY

MORTAL KOMBAT 3

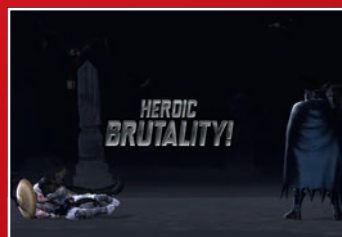
□ Des *fatalities* où l'on se transforme en animal redoutable (requin, tarentule géante, ours polaire, lapin) pour achever son adversaire.



^ BRUTALITY

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

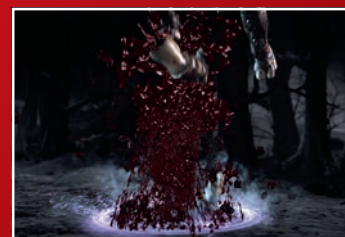
□ Ces *11-hits combos* s'achèvent sur une explosion de gore. Plus difficiles à sortir que les *fatalities* classiques. Et moins rigolos, aussi.



^ HEROIC BRUTALITY

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

□ Superman ne tue pas, donc les combattants DC ont des *finish* non mortels. Oui, c'est fade et barbant, mais c'est comme ça.



^ FACTION KILL

MORTAL KOMBAT X

□ Les cinq factions de *Mortal Kombat X* ont chacune des coups mortels simples spécifiques, quel que soit le combattant.



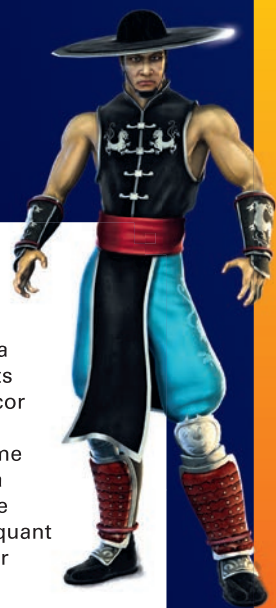
» Ça commence à faire du monde, tout ça !



» [PS2] Les arènes de combat donnent le ton : on n'est pas là pour déclamer de la poésie !

“ Personnellement, j’ai toujours adoré les secrets et les *Easter eggs*, dans les jeux. MK m’a permis de me lâcher ”

Ed Boon



Le renouvellement des participants entamé avec *Mortal Kombat 3* devient un thème-clé de l’ère 3D. Aucun des petits nouveaux de MK3 n’apparaît ainsi dans *Mortal Kombat 4*, et *Deadly Alliance* va encore plus loin en oubliant lui aussi les nouveaux venus de MK4, mais en tuant également le grand héros de la saga, Liu Kang. *Deception* a la main plus légère avec le casting de *Deadly Alliance*, mais *Mortal Kombat : Armageddon* réunit tout le monde – soit quand même plus de 60 personnages. Les jeux de l’ère 3D ne se font pas remarquer que pour leurs personnages, mais aussi pour leur contenu : le mode solo *Konquest* lorgne du côté de l’action-RPG pour aider les joueurs à se faire les dents. C’est à cette période qu’est aussi instauré le concept de la Krypte, une salle des coffres pleine de goodies et de sympathiques mini-jeux à débloquer. Le puzzle-game *Puzzle Kombat* et le jeu *Chess Kombat* font leur apparition dans *Deception*, et *Armageddon* accueille le jeu de course de karts *Motor Kombat*.

L’ère 3D des *Mortal Kombat* est à la fois intéressante et expérimentale, mais ne renoue pas avec le succès populaire de la série au début des années 90. Ces titres sont

pourtant majoritairement bien accueillis par la presse et les joueurs – Ed a par exemple annoncé que *Deadly Alliance* s’était vendu à 3,5 millions d’exemplaires. *Deception* se serait écoulé à 1,9 million d’unités en un an. *Mortal Kombat : Armageddon* a été moins bien accueilli, en partie à cause du manque de véritable nouveauté, bien qu’il se soit tout de même vendu à un million d’exemplaires, avant même la sortie de sa version Wii. Ce sont certes de bons chiffres, mais on sent tout de même que ça sent le déclin...

L’arrivée des consoles HD est l’occasion de changer d’approche. Ed avait comme projet un *Mortal Kombat 8* plus sombre et glauque, avec une esthétique à la *Gears Of War*, et promettait que ce nouveau volet réinventerait tout de zéro, ce dont selon lui la franchise avait besoin. Mais un accord de licence met le projet en pause, le temps que soit développé *Mortal Kombat Vs DC Universe*. Batman, Superman, Wonder

Woman et le Joker y affrontent des combattants de *Mortal Kombat* et le jeu est en un sens le lien entre l’ère 3D et celle de la HD : on retrouve les mouvements 3D et les interactions avec le décor au cours de mini-sections de jeu, mais le système

de style passe à la trappe. Un mode Histoire vient quant à lui présenter comme il se doit les personnages. Ce mode Histoire et les mécaniques de combat améliorées sont plutôt bien accueillis, mais l’absence de secrets à déverrouiller et l’atténuation du gore le sont moins. Reste que le jeu se vend tout de même à 1,9 million d’unités en quelques mois. Hélas, ça ne suffit pas à sauver Midway de la faillite en 2009.

Warner Bros. rachète la franchise *Mortal Kombat* et le studio de Chicago de l’équipe de développement, qui deviendra





» Sub-Zero change de look, mais il répond toujours présent à l'appel.



DISTRACTION FATALE

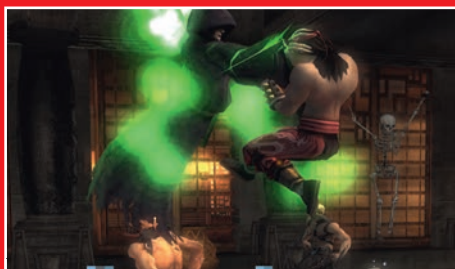
Si la série principale s'en est toujours bien sortie, on ne peut pas dire que les titres dérivés aient toujours brillé...

Les *Mortal Kombat* soignent un peu plus leur scénario que la plupart des autres séries de jeux de combat, aussi l'idée de *spin-offs* mettant à l'honneur les stars du jeu peut-elle sembler séduisante. Hélas, les résultats sont pour le moins inégaux. *Mortal Kombat Mythologies : Sub-Zero* est particulièrement mauvais. Le jeu raconte l'histoire de l'assassin du clan Lin Kuei avant les événements du premier *Mortal Kombat* et introduit des personnages comme Shinnok et Quan Chi, avant qu'ils ne rejoignent la clique de combattants de *Mortal Kombat 4*. Malheureusement, le mélange d'éléments RPG, de combats à la *Mortal Kombat* et de plateforme 2D est totalement foiré. Un vrai désastre.

Mortal Kombat : Special Forces fait encore pire. L'histoire remonte encore plus loin dans le passé et suit Jax à la poursuite des membres du clan du Dragon Noir, que Kano a fait évader. Ce jeu d'action-aventure souffre visiblement des multiples départs qui se sont produits pendant le

développement. *Special Forces* se fait massacrer par la presse et les ventes sont médiocres – Ed Boon souligne d'ailleurs que c'est le seul titre de la série qui n'ait pas été rentable.

On aurait compris que le studio laisse tomber après ces deux cuisants échecs, mais ils ont récidivé avec *Mortal Kombat : Shaolin Monks*. Et sur le coup, on ne peut pas leur en vouloir d'avoir insisté. Liu Kang et Kung Lao sont les stars de ce beat-'em-up qui s'appuie sur les personnages et l'histoire de *Mortal Kombat II*. On retrouve la violence emblématique de la saga, avec des mécaniques de jeu coopératives qui tranchent avec la nature compétitive des autres jeux, mais fonctionnent plutôt bien. *Shaolin Monks* a plutôt bien marché, avec plus d'un million d'exemplaires vendus, mais sa suite, qui devait mettre Scorpion et Sub-Zero à l'honneur, a hélas été annulée très tôt pendant le développement, le projet n'entrant pas dans le budget et les délais que Midway voulait bien lui allouer.



► NetherRealm Studios, aujourd'hui encore aux commandes de la saga. C'est là que démarre pour de bon l'ère HD, marquée par un 'retour aux sources' bienvenu. L'histoire et le casting sont tous deux revisités dans le *Mortal Kombat* de 2011, où Raiden s'envoie des visions à travers le temps afin que sa "version jeune" puisse changer les choses – histoire de justifier les changements de contexte et de personnages. Pourquoi ce rétropédalage ? "Les premiers jeux sont ancrés dans les souvenirs des joueurs, mais on avait tout simplement envie de revisiter cette époque", nous avoue Ed.

Le mode Histoire reprend le principe établi par *Mortal Kombat Vs DC Universe*, où chaque chapitre se concentre sur un seul personnage. *Mortal Kombat X* se déroule 25 ans plus tard et relie les nouveaux venus aux combattants historiques. Cassie, la fille de Johnny Cage et de Sonya Blade et Jacqui, héritière de Jax, en sont les plus flagrants exemples. Le temps est aussi au cœur de l'intrigue du dernier volet en date : "MK11 ne revient pas dans le passé, mais il ramène des personnages du passé dans le présent afin qu'ils affrontent leur ancien 'moi'. C'est au cœur de la magie de l'histoire du jeu, et c'est dingue", nous dit Ed.

Le *Mortal Kombat* de 2011 revisite aussi le style de combat de la saga pour revenir à un plan 2D. Une jauge de super-coup à trois niveaux est ajoutée, pour les coups spéciaux améliorés au premier niveau, les *combo breakers* au second et les nouveaux coups *X-Ray* au dernier. Ces attaques surpuissantes capables de vider d'un coup une barre de vie s'intègrent fort bien dans l'esprit gore du jeu. Quand ils sont déclenchés, on peut voir en détail et en gros plan les blessures qu'ils infligent : crânes broyés, côtes brisées, etc. *Mortal Kombat X* reprend l'idée et ajoute de l'interactivité dans les arènes, où les combattants peuvent lancer ou sauter depuis différents objets du décor. Ces changements peuvent sembler en décalage avec la volonté de revenir aux sources, mais c'est mûrement réfléchi : "Pour tous nos jeux, y compris *Mortal Kombat 11*, on a voulu ajouter plein de nouvelles choses, bref de changer la donne, pour que chaque nouveau volet apporte un nouveau souffle", nous dit Ed. "Pour *MK11*,



» [Xbox One] La judoka Ronda Rousey prête sa voix à Sonya dans MK11.



» [Xbox One] Un *Mortal Kombat* sans Scorpion? Et pourquoi pas un *MK* sans giclées de sang, tant que vous y êtes?

“ Notre équipe adore revisiter l'époque des premiers *Mortal Kombat*, des titres bien ancrés dans les souvenirs des fans de la saga ”

Ed Boon

on a par exemple modifié un peu nos mécaniques de combat avec les *Krushing Blows*, changé la jauge pour séparer les coups défensifs et offensifs, et lié les *Fatal Blows* à la barre de vie du joueur. Tout cela change radicalement le rythme et la tension des combats. Les *Krushing Blows* servent à augmenter sensiblement les dégâts de certains coups et s'accompagnent d'un chouette effet visuel en rayons X. Chaque combattant a plusieurs *Krushing Blows* et chacun se déclenche différemment. Ça ajoute une nouvelle couche tactique au combat et les affrontements sont plus variés, moins prévisibles.”

Les *Fatal Blows* sont les nouveaux super-coups qui remplacent les attaques *X-Ray* et se débloquent quand la barre de vie tombe sous les 30 %. “Ça augmente dramatiquement la tension d'un combat”, précise Ed. “Dès qu'un joueur a accès aux *Fatal Blows*, son adversaire le sait ! Ces coups surpuissants dingues changent les stratégies des deux adversaires en présence.”

Citons également la venue d'un nouveau système d'équipement : chaque combattant peut s'équiper de trois objets qui peuvent modifier sa façon de combattre.

L'équipe de NetherRealm a pris goût aux cross-overs avec *Mortal Kombat Vs DC Universe*, et l'ère HD

a vu toutes sortes d'invités débarquer dans *Mortal Kombat*. Kratos de la série des *God Of War* est présent dans les versions PlayStation du *Mortal Kombat* de 2011, et l'on croise de grands noms du film d'horreur (l'Alien, le Predator, Jason Voorhees, Freddy Krueger et Leatherface) dans les DLC de *Mortal Kombat X*. “On essaye à chaque fois de réserver des surprises aux joueurs dans tous nos jeux”, explique Ed. “Parfois, ce sont des ‘invités’ venus d'autres univers, et parfois, ce sont des anciens de *Mortal Kombat* qu'on n'a pas revus depuis longtemps.”

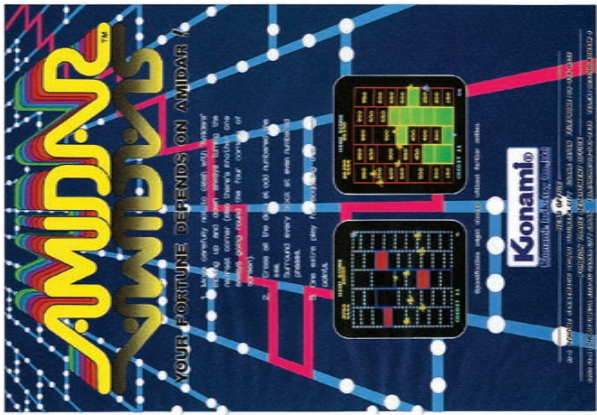
La saga a trouvé un nouveau souffle avec le *Mortal Kombat* de 2011, bien mieux accueilli que *Mortal Kombat Vs DC Universe*. Le jeu s'est vendu à près de 3 millions d'exemplaires en quatre mois et aurait à lui seul, selon Warner Bros., amorti le coût

du rachat de Midway. *Mortal Kombat X* fait encore mieux avec 5 millions de jeux écoulés en six mois – un record de vitesse pour la série. L'ère HD a également vu l'arrivée de la franchise sur la scène esport, et *Mortal Kombat 11* semble bien parti pour lui succéder avec peut-être même un peu plus de succès.

La franchise a résisté aux années et à la concurrence, mais NetherRealm ne se repose pas sur ses lauriers : “Personnellement, je suis convaincu que si *Mortal Kombat* est toujours là aujourd'hui c'est parce qu'on n'a jamais eu peur de changer les choses à chaque nouveau volet. Tous ces jeux ont quelque chose de nouveau à offrir aux fans, et c'est pour cela qu'ils nous suivent depuis tout ce temps”, nous dit Ed. “Je ne sais pas combien de séries de jeux qui sont là depuis aussi longtemps que *Mortal Kombat* peuvent se targuer que leurs derniers volets en date sont aussi leurs best-sellers !”

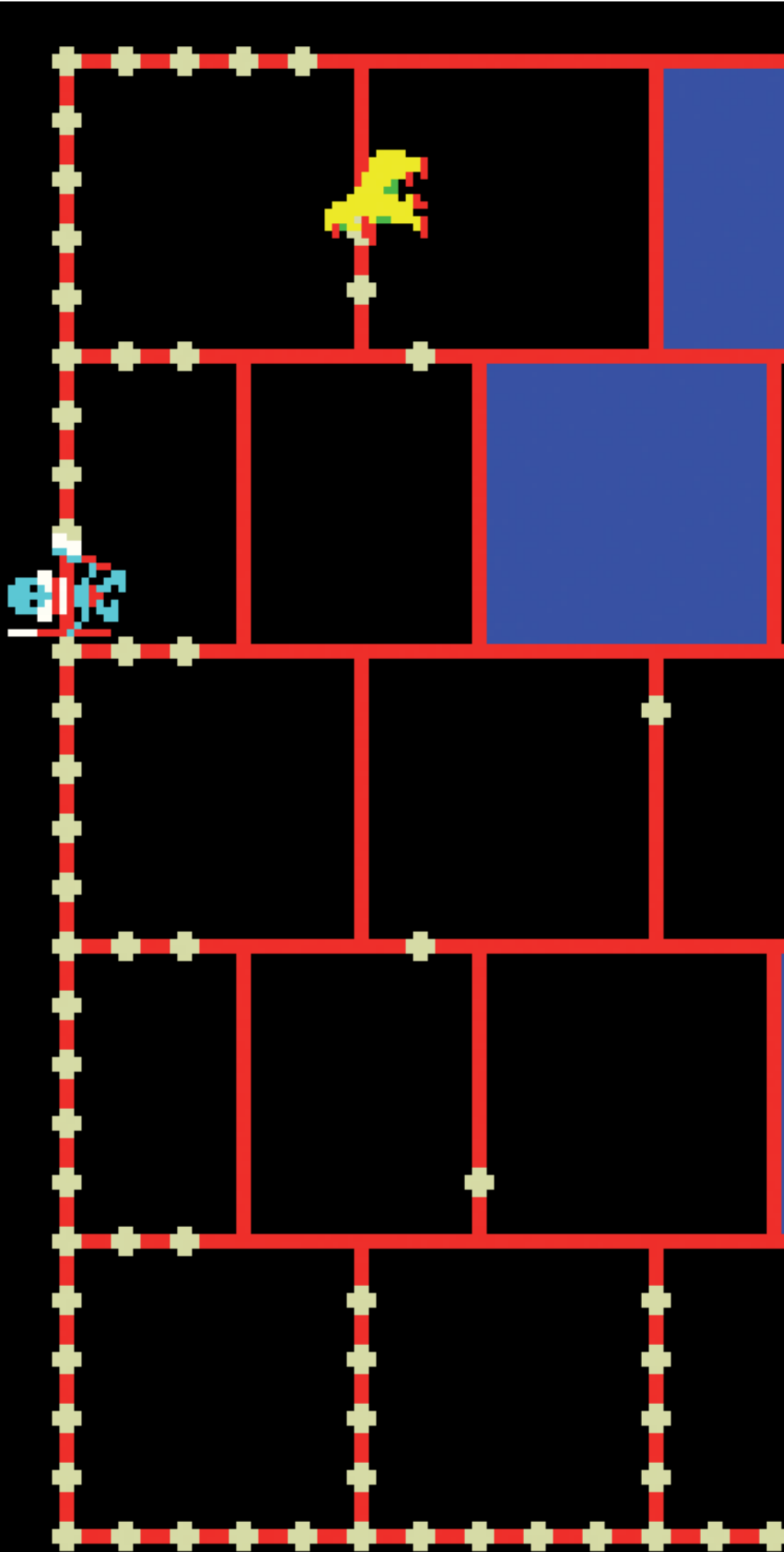
C'est certes un peu pompeux, mais on se doit de le lui concéder. 🌐

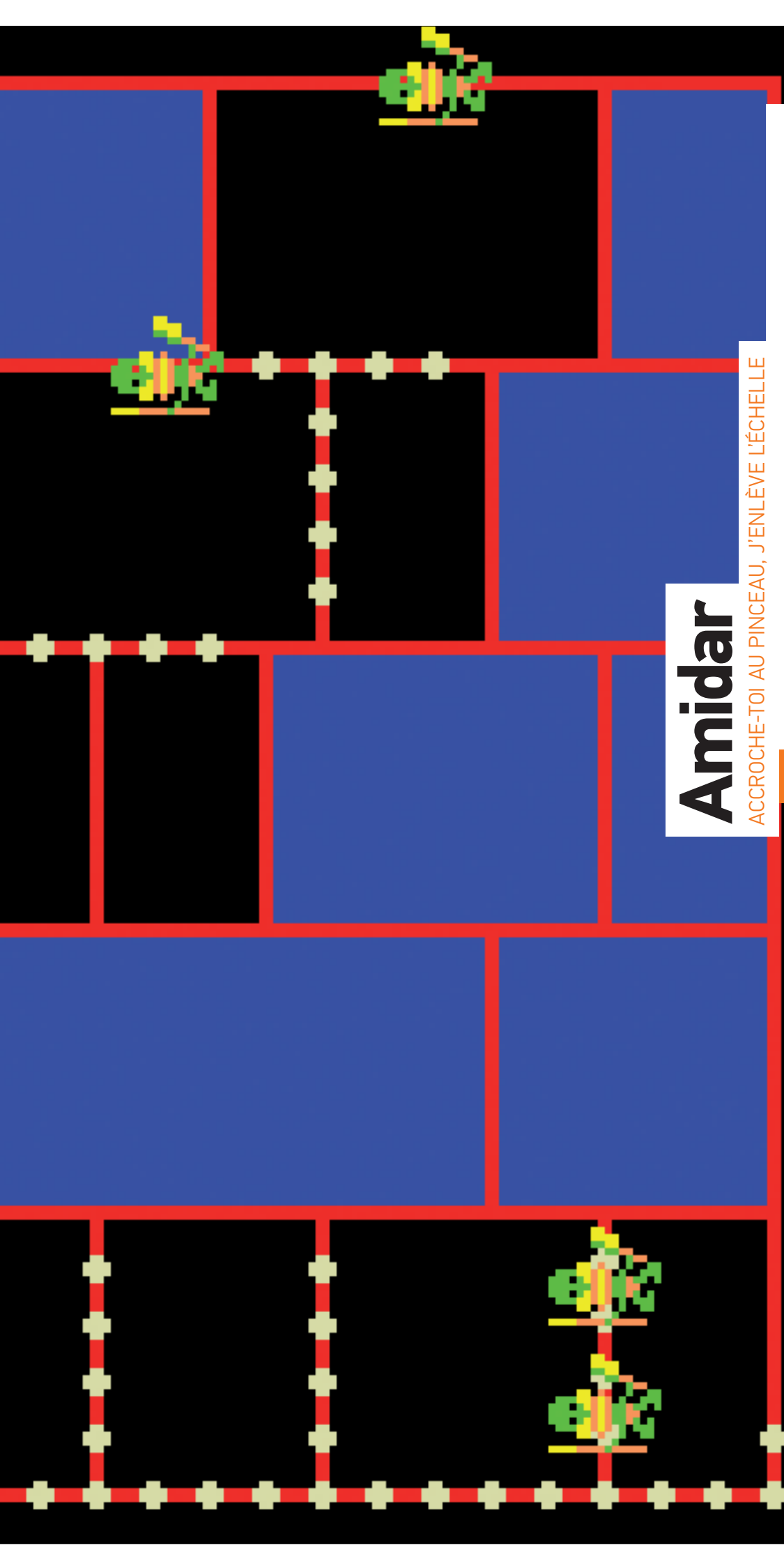




UP HIGH SCORE 3640

HIGH SCORE 00010000





Amidar

ACCROCHE-TOI AU PINCEAU, J'ENLÈVE L'ÉCHELLE

» ARCADE » 1981 » KONAMI

Amidar est une variation adorable de *Pac-Man* reprenant le principe du

qui gobe des fantômes.

Le principe dans une tout autre

direction : on incarne un singe ou un rouleau

peintre poursuivi par des cochons ou des

chasseurs en alternance sur

niveaux pairs et impairs. L'objectif est non

de ramasser les petits points

écran, mais aussi de remplir tous les carrés

rectangles noirs de chaque niveau en en

tourna à qu'une seule défense,

elles sont plutôt chouette

de sauter les ennemis sont projetés dans

air aussi peut-on les éviter en passant en

Malheureusement, on ne peut y faire

qu'à appeler un maximum trois fois par niveau, mais ça vaut ne s'en servir que quand vraiment nécessaire. On peut également les rôles de chasseur temporairement

chasseur en remplissant les coins

chaque grille.

jouable, captivant (surtout dans les

avec le niveau de peinture, où l'on doit

garde à l'ennemi se retrouver à court

peinture), Amidar est une

jeu très amusant, où l'on doit nourrir un

affamé. C'est la petite histoire, Amidar

sont tirés de l'

Amidakuji, une technique

pour créer des chemins aléatoires aux

horizontales et verticales décalées –

du jeu niveau

✱

RETRO GAMER COLLECTION | 105

LE GUIDE ULTIME DE

Thunderjaws

Ça ressemble à un film de James Bond et ça rappelle quelques autres jeux d'arcade. *Thunderjaws* n'est certes pas très original, mais ce n'est pas pour autant qu'il faille le boudier. Prenez une grande inspiration, on plonge !

Tout comme son titre, *ThunderJaws*, sorti en 1990 chez Atari Games, mange à plusieurs râteliers : le jeu emprunte à l'univers surréaliste des films *James Bond*, avec un gameplay très inspiré de celui du *Rolling Thunder* de Namco, avec en prime des brouettes de sales bestioles aquatiques, en particulier des piranhas et des requins (et en parlant de requins, on ne vous fera pas l'offense de vous dire quel autre film, avec des dents et de la mer, a bien pu aussi inspirer les concepteurs).

Naturellement, l'intrigue de *ThunderJaws* est dans la grande tradition du film d'espionnage, avec par-dessus une bonne tartine d'intrigue décomplexée très 'années 80', avec un méchant fomentant un plan diabolique à souhait. Le vilain en question, c'est Madame Q, une femme aussi belle que complètement folle qui veut éradiquer l'humanité

de la surface de la terre, pendant qu'elle et ses ouailles font leur vie pépère dans leur cité sous-marine utopique. Évidemment, elle est aussi protégée par une légion de guerriers génétiquement modifiés qu'un ou deux agents des Forces Spéciales devront affronter pour mettre un terme à ses délires avant qu'elle ne détruise le monde.

On doit le concept de *ThunderJaws* au vétéran de l'arcade Rusty Dawe (*Toobin'*, *Paperboy*, *Vindicators*) et à Natalie Burgess, dont l'époux, Andrew Burgess, travaillait aussi pour la division arcade d'Atari, Atari Games Corporation. En mélangeant les différentes inspirations citées plus haut, les développeurs ont concocté un pur scénario de nanar où des soldats/surfeurs affrontent des tas de soldats bioniques et de guerrières écervelées, dans la pure veine Atari de la fin des années 80/début des années 90,

**Pixel,
pixels**



AGENT BLEU
SOUS-MARIN



AGENT ROUGE
SOUS-MARIN

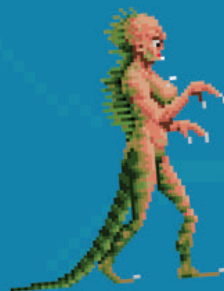


MINE

SHARKS



PRISONNIÈRE



FEMME LÉZARD



SEIGNEUR DE LAVE



REQUIN



REQUIN EXPLOSIF



RÉSIDUS TOXIQUES



PUNKETTE SOUS-MARINE



PIRANHAS



L'arsenal de ThunderJaws



HARPON

□ L'arme par défaut, avec munitions illimitées.



UZI

□ Les tirs en rafales sont bien utiles pour balayer toutes ces hordes d'ennemis.



SUPER-CHERCHEUR

□ Une arme à détection thermique qui traque les méchants positionnés au-dessus et en dessous du joueur.



ROQUETTE EXPLOSIVE

□ Un lance-roquette classique, bien utile pour éliminer rapidement les ennemis blindés.



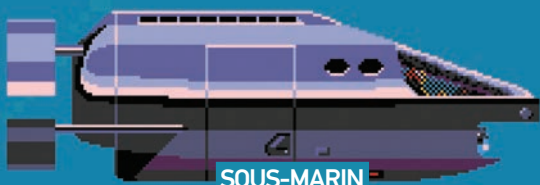
LANCE-FLAMMES

□ Comme son nom l'indique, c'est l'arme de prédilection des amateurs de barbecues et autres pyromanes.



TRIPLE TIR

□ Une arme multidirectionnelle très pratique dans ces niveaux à deux étages.



SOUS-MARIN

► à cette époque bénie où des NARC et autres *Smash TV* repoussent les limites du moralement acceptable en arcade. On retrouve un peu ce même esprit dans *ThunderJaws*, où ennemis et poissons explosent régulièrement dans des gerbes de sang et de viscères. Pire encore, on assiste, vers le début du jeu, au kidnapping d'une femme innocente, enfermée dans une sorte d'aquarium où elle se transforme en créature reptilienne. Et vu qu'on massacre des tas de créatures de ce genre, dans le jeu, on s'inquiète un peu pour son karma...

Ceci dit, certains joueurs ont dû lâcher le jeu avant de se poser trop de questions existentielles sur son scénario, car malgré un bon début de gameplay, *ThunderJaws* est vite gâché par des morts injustes et des personnages jouables arthritiques aux gestes saccadés.

Chaque niveau de jeu est découpé en deux sections : une première sous l'eau (la meilleure des deux parties, généralement) et une seconde sur la terre ferme, dans une base secrète de Madame O. Comme dans *Rolling Thunder*, les ennemis attaquent des deux côtés et d'en haut, et l'on peut

sauter sur les plateformes en hauteur en poussant le stick vers le haut tout en appuyant sur le bouton de tir. Les adversaires sont variés et vont de la bat-meuf mutante au cyborg, en passant par les femmes-reptiles citées plus haut, les chiens-robots, les danseuses de feu, etc. Chaque antagoniste a son propre schéma d'attaque qu'il faut assimiler si l'on veut survivre. Bien sûr, des armes et des bonus de vie sont disséminés dans les niveaux et parfois lâchés par les ennemis tués pour faciliter un peu les choses. Par contre, les munitions sont très limitées : vu les assauts constants des méchants de *ThunderJaws*, même les joueurs les plus parcimonieux doivent la plupart du temps se battre avec le harpon de base.

Malgré ses morts à gogo, *ThunderJaws* a un ton plutôt léger, avec ses héros au look de surfer plutôt débonnaires, ses clins d'œil bizarres à la culture populaire et ses monstres étranges. Les danseuses de feu, par exemple, se divisent parfois en deux pour éviter les tirs du joueur. Il y a aussi un drôle de singe géant à moitié

PLANTE MORTELLE



» [Arcade] Nos deux agents, bien décidés à mettre le boxon, investissent la base ennemie du premier niveau.



» [Arcade] Elle avait le feu aux fesses. Ça s'est propagé. J'ai un peu aidé.

PIEUX



Thunderversions

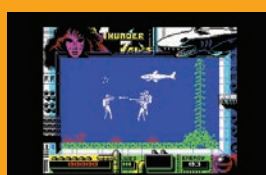
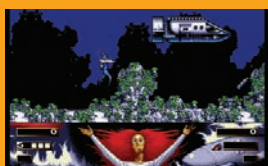


COMMODORE 64

□ Jolyon Myers l'admet bien volontiers : ce portage est visuellement raté à cause de son manque d'expérience sur ce support. Ce n'est pas non plus très jouable et les chargements ennuyeux entre les niveaux très courts n'arrangent pas les choses.

AMIGA

□ C'est plutôt joli, avec de chouettes effets sonores, mais c'est d'une lenteur affligeante, limite injouable — ceci dit, la vitesse de mouvement sous l'eau s'en retrouve plus réaliste, du coup. C'est un peu mieux sur la terre ferme, mais ce n'est quand même pas terrible-terrible.

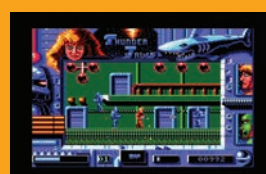


ZX SPECTRUM

□ La version ZX Spectrum de *Thunderjaws* est auréolée de mystère. Selon la presse spécialisée de l'époque, qui lui a donné de bonnes notes, elle est plutôt bien fichue. Elle a même eu droit à une démo... mais elle n'est jamais sortie. On n'a jamais vraiment su pourquoi.

ATARI ST

□ Comme sur Amiga, on ne peut pas dire que la version ST de *Thunderjaws* soit un foudre de guerre. Ceci dit, certains apprécieront peut-être le rythme moins soutenu du jeu. Non, on déconne : c'est tout aussi navrant.



AMSTRAD CPC

□ En l'absence du portage Spectrum perdu, c'est la plus réussie des conversions 8-bits, bien devant le C64. Les graphismes et le gameplay sont très décents, même si on retrouve les chutes de *frame rate* de la version arcade.



« [Arcade] La svelte Madame Q se transforme en truc moche plein de vernues pour le combat final.

incrusté dans la roche, comme si les graphistes avaient décidé de ne pas dessiner le reste de son corps. Ou un sous-marin en forme de requin, qui crache de vrais requins. Citons aussi les armes qui fonctionnent aussi bien sur terre que sous l'eau, avec une mention spéciale pour le lance-flammes. Et puis, il y a bien sûr Madame Q en personne, qui se transforme en monstre globuleux, avec pustules, tentacules, crocs et tout le tralala. Quand vous l'aurez vaincue lors du combat final, vous pourrez enfin vous prélasser, entouré par de jolies femmes innocentes qui n'ont pas muté et qui vous feront oublier toutes celles que vous avez massacrées un peu plus tôt.

ThunderJaws a été porté par Domark sur ZX Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Amiga et Atari ST, avec plus ou moins de réussite. Si *Thunderjaws* n'est pas un grand jeu, il reste une curiosité à voir, ne serait-ce qu'en tant qu'occasion un peu ratée de combiner l'action-plateforme d'un *Rolling Thunder* avec des sections sous-marines. On peut cependant pardonner le manque de variété des niveaux et la difficulté injuste du jeu, vu que l'ensemble reste amusant, surtout dans les parties sous l'eau. Le manque de finition de *Thunderjaws* dans les sections à pied est certes un frein, mais... comment résister à un jeu où on peut tirer au lance-flammes sous l'eau, franchement? ★



AGENT BLEU



GARDE ROBOT



CHIEN ROBOT



PUNKETTE

Convertir ThunderJaws

Jolyon Myers a fait partie de l'équipe qui s'est chargée des portages du jeu chez Domark...



Que pensiez-vous du jeu d'arcade?

Ça m'a tout de suite fait penser à *Rolling Thunder*, que

j'aimais bien. Et j'ai été très attiré par l'ambiance sous-marine et les graphismes.

Je me suis un peu inspiré de *ThunderJaws* plus tard, notamment pour *Agent Armstrong* sur PlayStation. Je ne m'en suis pas rendu compte, à l'époque. Oh et j'aimais bien aussi les animations des explosions sous-marines.

Vous travailliez chez Kremlin, le studio interne de Domark?

Oui, j'ai été engagé chez Domark suite à un entretien pendant un salon informatique. J'ai été engagé comme graphiste, mais mon premier boulot sur place, ça a été d'écrire la musique de *Mig 29* sur Amiga!

Avez-vous eu accès à la borne de *ThunderJaws*?

On avait la borne au bureau, parmi toute une collection de jeux d'arcade dont ils avaient le portage : *Hard Drivin'*, *Star Wars*, etc. J'étais ravi de pouvoir y jouer gratuitement! Pour *Thunderjaws*, j'ai pu écouter chaque son séparément dans le menu de debug, et on nous avait envoyé les graphismes bruts, mais on s'en est servi comme référence, au lieu de les convertir.

C'était compliqué de convertir ces graphismes très colorés sur supports 8-bits?

Je n'avais encore jamais fait de graphisme pour les supports 8-bits, professionnellement, et c'était un peu la fin de cette génération de machines. Avant, j'avais essentiellement travaillé sur BBC Micro et j'étais passé à l'Amiga. C'était bizarre de dessiner sur Amiga des graphismes largement plus simples. Si j'ai fait la plupart des graphismes Spectrum et Amstrad dans *Deluxe Paint*, sur Amiga, je crois me souvenir que j'ai fait presque tous les visuels sur C64, mais j'ai pas mal galéré...

Avec le recul, que pensez-vous de ces portages?

Je crois qu'on s'en est pas trop mal sorti, vu les contraintes. La version C64 a été la plus compliquée. Sans doute parce que j'ai dû me dépatouiller avec les outils C64. Mais j'aurais dû me forcer un peu plus et faire du meilleur boulot, prendre le temps d'analyser les techniques des autres jeux pour obtenir de meilleurs résultats.

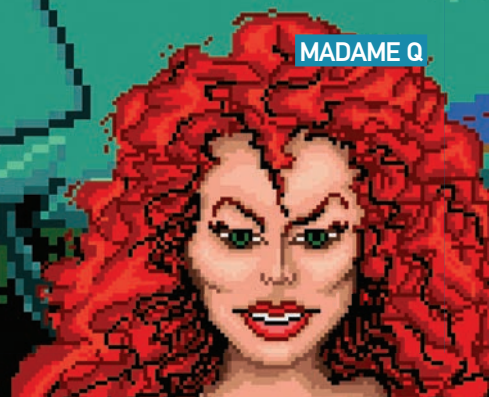
Vous avez aussi signé la musique de la version Amiga...

On m'a demandé de le faire, vu que j'avais déjà composé des musiques de pas mal de démos Amiga. J'ai continué à composer des musiques pour mes jeux jusqu'à l'époque PlayStation.

CAISSE



MADAME Q



32bit

Amiga CD32

» ANNÉE : 1993

» CONSTRUCTEUR : Commodore

Quand le premier Amiga AGA (Architecture Graphique Avancée) est sorti en 1992, les gens de Commodore ont compris qu'ils avaient là une robuste plateforme de jeu, qui pourrait même faire mieux que ce que proposaient Sega ou Nintendo. Et donc pour la troisième et dernière fois, Commodore tente une percée sur le marché des consoles. Contrairement à la C64 Games System, la nouvelle machine n'est pas techniquement à la ramasse et contrairement à celui du CDTV, son tarif est très abordable pour le grand public. Avec un nouveau joystick redessiné et un boîtier gris relativement compact, la machine a tout du concurrent

prometteur.

La console sort en Europe en septembre 1993 et bénéficie rapidement d'un large catalogue de jeux, dont beaucoup d'adaptations rapides d'anciens jeux Amiga vite portés sur CD – argent facile. Pendant sa brève existence, la CD32 a bien fonctionné, surtout outre-Manche où elle a dominé les ventes sur CD-ROM devant le PC et les titres Mega-CD. Mais ça n'a pas suffi pour sauver Commodore de la faillite en 1994.

Quand Escom rachète Commodore et la technologie Amiga la même année, le repreneur décide de ne pas soutenir la CD32 – à raison, vu que la PlayStation et la Saturn lorgnent à l'horizon... *

LE JEU QUI VA BIEN Lilit Divil

Vous cherchez un jeu qui montre ce que la bête a sous le capot, et qui de préférence n'existe pas en version disquette? Alors jetez un œil à ce jeu d'aventure-action où vous devrez explorer un donjon plein de pièges et de trésors. Les graphismes très "dessin animé" sont colorés et magnifiquement animés, et la bande-son sur CD accompagne agréablement l'action.



Saviez-vous ça?

Si la machine n'a pas été conçue pour être convertie en ordinateur complet, on peut y connecter des périphériques *third-party* (un disque dur, un lecteur de disquettes, un clavier, etc.) pour en faire l'équivalent d'un Amiga 1200.

PROCESSEUR : MOTOROLA 68EC020 32-BITS CADENCE À 14 MHz

RAM : 2 Mo DE MÉMOIRE PRINCIPALE

AFFICHAGE : ARCHITECTURE AMIGA ADVANCED GRAPHICS (256 COULEURS EN MODE INDEXÉ, 262.144 COULEURS EN MODE HOLD-AND-MODIFY, SUR UNE PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS, RÉOLUTION DE 320X256)

AUDIO : 4 CANAUX PCM 8-BITS

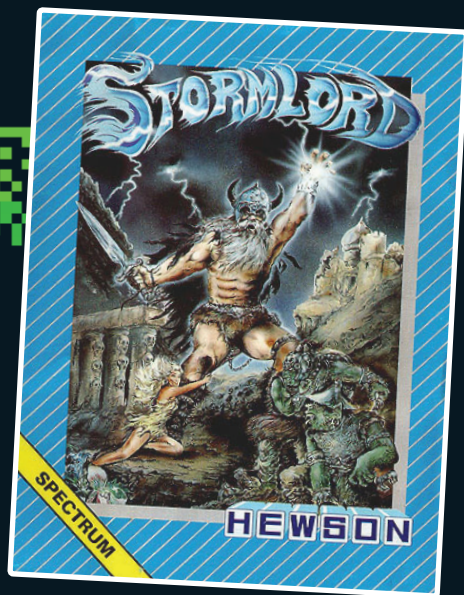
SYSTÈME D'EXPLOITATION : AMIGAOS 3.1 (ROM DE 1 Mo)

SUPPORT : CD-ROM (JUSQU'À 650 Mo)

STOCKAGE : EEPROM 1 Ko

LE MAKING OF DE

Stormlord

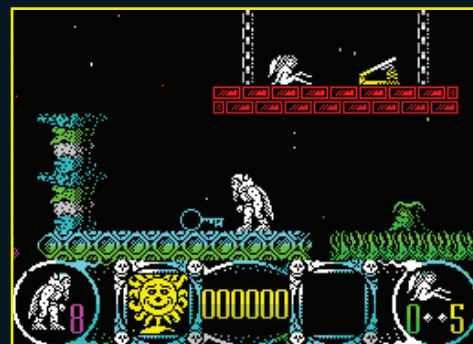


Après trois jeux baignant dans la science-fiction, Raffaele Cecco part dans une tout autre direction, en l'occurrence la fantasy, pour *Stormlord*, son nouveau titre d'action-aventure chez Hewson Consultants...

U le bon accueil de la critique et du public pour ses shooters S-F *Exolon*, *Cybernoid* et *Cybernoid II*, on aurait pu s'attendre à ce que Raffaele Cecco reste dans le même thème pour son quatrième jeu. En réalité, il n'en a jamais été question, comme il nous le raconte : "J'en avais un peu marre, de la science-fiction. En fait, quand j'ai conçu ces jeux, je m'intéressais surtout aux interactions des objets de jeu à un niveau plus abstrait, et non au fait de vouloir faire des jeux spatiaux. Les visuels S-F ne sont que de la décoration, vraiment. Et vu que je dessinais encore moi-même les graphismes de mes jeux, à l'époque, j'ai eu envie d'explorer d'autres thèmes."

Il opte donc pour la fantasy, inspiré par ses lectures et ses goûts musicaux de l'époque : "Je venais de lire *Le Seigneur des Anneaux* et j'écoutais beaucoup les premiers albums de Queen, à cette période de ma vie. En plus de leurs morceaux plus commerciaux, ils ont composé des chansons moins connues qui parlaient de fées et autres créatures fantastiques. J'ai trouvé que les univers de fantasy étaient pleins de bonnes idées, aussi

me suis-je lancé sur ce thème. Comme toujours, les gens de Hewson ont été très ouverts et ça ne les dérangeait pas de prendre des risques en essayant quelque chose de différent."



» [ZX Spectrum] Les puzzles de *Stormlord* obligent souvent à parcourir pas mal de chemin pour trouver le bon objet...

On peut croire que le gameplay de *Stormlord* se base sur celui d'*Exolon*, mais il semblerait qu'il n'en soit rien : "Je ne peux pas dire que *Stormlord* soit un héritier d'*Exolon*", nous assure Raffaele. "Déjà, *Stormlord* est un jeu en scrolling, tandis qu'*Exolon* est en flip-screen. Il y a davantage de points communs avec *Equinox*, maintenant que j'y pense, où il y a plus de monde ouvert à explorer que dans *Exolon* ou *Cybernoid*. Bien sûr, il existe des similarités. Après tout, c'est moi qui ai tout dessiné, et j'ai adopté un style qui collait avec mes aptitudes artistiques limitées!"

Certain de ne pas être capable de le faire aussi bien qu'il le souhaite, Raffaele confie l'animation du héros de *Stormlord* à Nigel Brownjohn, qui a également conçu celle du sprite du héros d'*Exolon*. "Je lui ai demandé de retoucher aussi le look d'origine de mon personnage", nous confie Raffaele. "Il ressemblait un peu à Shrek ! Nigel trouvait qu'il ressemblait plus à un méchant qu'à un héros, et je crois me souvenir que les gens de Hewson ne

Stormlord



INFOS

» **ÉDITEUR :**
HEWSON CONSULTANTS

» **DÉVELOPPEURS :**
RAFFAELE CECCO
ET NICK JONES

» **SORTIE :**
1989

» **SUPPORTS :**
ZX SPECTRUM, DIVERS

» **GENRE :**
ACTION-AVENTURE



» Raffaele Cecco a travaillé sur bon nombre de classiques 8-bits pour Hewson Consultants.



» [ZX Spectrum] Les ressorts peuvent catapulter votre personnage sur de longues distances dans la nuit étoilée.

» [ZX Spectrum] Qui dit "monde surréaliste" dit forcément "créatures étranges", comme ce couple de pièces de jeu d'échecs.



l'aimaient pas non plus. Le sprite final tient davantage du héros de fantasy traditionnel à barbe, avec un petit côté 'Viking' en prime, à cause de son casque à cornes."

Raffaele a cependant conçu lui-même les autres graphismes et animations de son jeu, en s'inspirant donc des morceaux de son groupe de rock favori : "Il y avait cette chanson de Queen, *March Of The Black Queen*", nous dit-il. "Ce morceau m'a toujours fait penser à un jeu d'échecs, pour des raisons évidentes, et donc ça m'a donné l'idée d'inclure des pièces de jeu d'échecs dans le jeu. Je trouvais que ça collait bien avec le thème fantastique et en plus, elles ne nécessitent aucune animation supplémentaire, vu qu'il suffit de les faire glisser sur le sol."

Les ressorts disséminés dans le monde de jeu et qui permettent au héros de traverser rapidement de longues distances sont une autre originalité de *Stormlord*. "Au-delà

de l'aspect visuel, ces ressorts ne sont finalement que des téléporteurs, comme ceux d'*Equinox* et d'*Exolon*", explique Raffaele. "Cette capacité d'aller rapidement d'un bout de la carte à l'autre permet toutes sortes d'options de puzzle et de gameplay et d'utiliser tous les recoins des environnements. En fait, c'est plus un outil qu'autre chose."

Même en l'absence de ressorts, le héros du jeu n'a pas trop à se préoccuper de la gravité grâce à ses deux sauts, standard et chargé : "J'aimais bien le principe de tir chargé de *R-Type*, mais je ne crois pas que

c'est de là que ça me soit venu", se souvient Raffaele. "En fait, je ne me rappelle pas vraiment d'où ça vient, mais c'était sans doute pour que le personnage réponde mieux et pour avoir plus de flexibilité pour la construction des niveaux. Par exemple, ça m'a permis de forcer le joueur à faire des sauts courts et rapides à certains endroits, ►



D'UNE VERSION À L'AUTRE

AMSTRAD CPC

□ Vu que la version CPC a été développée par les auteurs de la version Spectrum d'origine, les deux moutures sont très similaires. Le portage Amstrad se distingue par ses graphismes joliment colorés, bien sûr, mais aussi avec quelques différences du côté des ennemis – certaines vagues arrivent plus tôt et d'autres sont moins agressives.



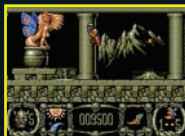
C64

□ Programmée par Nick Jones avec des graphismes signés Hugh Binns, la mouture C64 de *Stormlord* bénéficie d'une musique entraînante, mais les ennemis y sont bien moins nombreux que dans la version originale, ce qui rend le jeu plus facile, très logiquement.



ATARI ST

□ Au lieu des versions colorisées des bitmaps du Spectrum, comme dans les autres portages 16-bits de Hewson, l'édition ST de *Stormlord* bénéficie de nouveaux graphismes qui tirent parti des capacités du hardware d'Atari. En prime, cette version a droit à deux niveaux supplémentaires, dans un château.



AMIGA

□ En gros, c'est pareil que sur ST, avec de meilleurs sons et des graphismes différents, au point où certaines créatures n'ont plus grand-chose à voir avec leur look d'origine.



PC DOS

□ Visuellement, ça ressemble à la version Amiga, mais côté son, on est plus près de l'édition Spectrum d'origine. Les ressorts qui envoient haut dans le ciel sont remplacés par un aigle qui vous transporte au-dessus des niveaux et permet de jeter un œil sur ce qui nous y attend.



MEGA DRIVE

□ Les versions ST, Amiga et DOS de *Stormlord* sont des évolutions du jeu Spectrum d'origine, et l'adaptation Mega Drive est à son tour une version améliorée des éditions micro 16-bits. Les sons sont de meilleure facture et le jeu est doté de 4 niveaux supplémentaires qui combinent des éléments des niveaux des fées et du château.



POLEMIQUETTES



LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

□ La jaquette de ce beat-'em-up d'US Gold, avec ses amazones au trois quarts nues, a fait un peu polémique, mais on se souvient moins du jeu proprement dit, sans doute parce qu'il est sorti avec pas mal de retard et que son gameplay navrant ne vaut pas tripette.



GAME OVER

□ Ce clone de *Ghosts 'N Goblins*, aussi ardu que son modèle, est surtout connu pour le téton qu'on devine vaguement sur la jaquette de jeu (qui a été censurée dans certains pays). Oui, c'était une autre époque...



► ou à effectuer un long saut pour passer un obstacle ailleurs."

Une autre mécanique offre le même genre de souplesse, à savoir les armes. Le héros de *Stormlord* peut ainsi tirer des éclairs à courte portée et lancer des épées à longue portée, selon qu'il presse rapidement le bouton de tir ou qu'il le maintienne enfoncé. "C'est un peu comme pour la variable de saut, ça autorise plus de variété dans le gameplay", explique Raffaele. "L'idée, c'est que le joueur puisse terminer le jeu avec une seule arme, mais doive comprendre comment bien l'utiliser afin de surmonter plus facilement les passages difficiles."

Outre ces mécaniques de jeu qui penchent vers le shoot-'em-up et la plateforme, Raffaele implémente aussi des puzzles : "Les puzzles fonctionnent bien dans un contexte de 'quête fantasy', et il faut donc bien explorer

les niveaux pour les terminer. *Exolon* et *Cybernoid* étaient presque totalement linéaires, même s'il fallait trouver comment sortir de chaque écran sain et sauf. Pour *Stormlord*, j'ai voulu ralentir le rythme de jeu et obliger les joueurs à réfléchir. En plus, je n'avais encore jamais fait de jeu avec des puzzles, et j'avais envie de m'y frotter."

Malgré cette dimension 'puzzle', il est évident que Raffaele reste prioritairement attaché à l'action : "*Stormlord* était avant tout un jeu d'action, et je ne voulais pas trop m'écarter de ce principe", nous dit-il. "Je préférerais les jeux d'action. La plupart des puzzles sont des variantes du principe de la clef et de la serrure, comme les passes magnétiques de couleur d'*Equinox*. Des puzzles simples permettent de rythmer la partie, sans pour autant trop distraire le joueur."



» [C64] Les fées *topless* ont créé la polémique, même si on ne voit pas leurs gambettes (parce que Raffaele n'a jamais réussi à bien les dessiner). Et sinon, c'est nos yeux, ou la colonne verte à droite a un côté phallique, aussi ?

S *tormlord* réserve aussi quelques activités annexes, avec des niveaux-bonus romantiques où le héros peut gagner des vies en lançant des cœurs à des fées et en récupérant leurs larmes.

"J'aimais beaucoup ce mini-jeu", nous avoue Raffaele. "Peut-être pour montrer le côté tendre du personnage ? En tout cas, je trouvais que ça collait bien au thème. Ceci dit, si vous réduisez ce mini-jeu à sa quintessence, c'est juste un simple shoot-'em-up où l'on tire des cœurs, où les fées font

D'autres jeux 8-bits qui ont nourri la controverse



ATHENA

Les graphismes de ce jeu d'arcade sont si mignons qu'on se demande pourquoi les jaquettes des portages d'Ocean, relativement sages, ont pu offusquer. Certains, sans doute à l'esprit mal placé, se sont aussi plaints qu'une partie de l'armure du Minotaure de la jaquette ressemblerait à un phallus géant.



BARBARIAN

Mettre Maria Whittaker sur la jaquette, c'est un vrai coup de génie pour détourner l'attention des décapitations sanglantes du jeu. Et pour faire taire les accusations de sexisme, il y a aussi un mec presque nu sur la jaquette, mais lui, bizarrement, il n'a pas fait polémique. Allez comprendre.



VIXEN

Après la réussite du coup marketing de Barbarian, Martech Games récidive avec une Corinne Russell à peine vêtue sur la boîte de Vixen. Malgré de belles animations digitalisées, le jeu est assez mauvais.



DU MÊME DEV'

EXOLON

SUPPORTS : DIVERS

ANNÉE : 1987

CYBERNOID

SUPPORTS : DIVERS

ANNÉE : 1988

DELIVERANCE (CI-DESSUS)

SUPPORTS : DIVERS

ANNÉE : 1990



» [ZX Spectrum] C'est facile, de libérer la dernière fée de Stormlord, mais ça l'est moins de l'escorter à destination...

office d'ennemis et où les larmes sont les bonus à ramasser."

Malgré ce petit côté fleur bleu, le jeu fait polémique : "La nudité des fées a fait se dresser quelques sourcils", nous confirme Raffaele, "mais honnêtement, je ne comprends pas pourquoi ça a fait un tel tapage, parce qu'il n'y a là rien de plus que dans des tas de peintures de la Renaissance ou d'illustrations Fantasy. Je trouvais que ça s'accordait bien avec les autres graphismes. Ce n'était pas de la nudité gratuite, et je n'avais aucunement l'intention de créer la moindre controverse. Et puis, vous savez quoi ? Pour l'anecdote, je n'ai jamais réussi à bien dessiner les jambes des fées, alors c'est pour ça qu'elles sont dans des jarres !"

La controverse n'empêche pas le jeu de sortir ni de bien marcher : "Les critiques de Stormlord étaient très bonnes, même s'il n'a pas eu le



» [ZX Spectrum] Plus d'une fois, on doit éloigner des abeilles de leur pot de miel.

même impact qu'Exolon et Cybernoid", se souvient Raffaele. "J'étais ravi, vu que c'était très différent de mes précédents titres. Je n'ai pas eu les chiffres de vente ZX Spectrum, mais Hewson a sorti ou licencié le jeu sur d'autres supports. Quand j'ai vu les chouettes graphismes de certaines versions 16-bits, j'étais aux anges : c'était comme ça que j'imaginai le jeu, quand je développais la version Spectrum. Si j'avais eu plus de temps, j'aurais sans doute ajouté des puzzles et plus de types d'ennemis, plus de graphismes, etc. Mais je suis très fier de Stormlord tel qu'il est. J'ai pris un risque en faisant quelque chose de différent après le succès d'Exolon et de Cybernoid, mais je suis content que le résultat soit à la hauteur et que lui non plus n'ait pas été oublié." ★

LE PUR MOMENT...

Bob's Bad Day

» SUPPORT : AMIGA » SORTIE : 1993 » DÉVELOPPEUR : THE DOME

Son titre plutôt sibyllin ne donne pas vraiment d'indice sur ce que réserve ce jeu, donc sachez qu'il s'agit d'un puzzle-game d'action plutôt original, dans la même veine que *Cameltry* – un titre d'arcade peu connu qu'on aime aussi beaucoup, à la rédac'. Mais attention : *Bob's Bad Day*, avec ses jolis effets de transparence, est loin de n'être qu'un bête clone de *Cameltry*. Le jeu est bourré de bonnes idées originales, et tout particulièrement ses modificateurs de gravité. Bob ne fait pas que tomber vers le bas : il peut aussi tomber vers la gauche, la droite, ou le haut, suivant le bonus qu'on ramasse. Sur l'image de cette double page, par exemple, Bob remonte rapidement la pente en se goinfrant de pièces. Vu qu'il y en a à ramasser dans tous les coins, il faut jongler avec les lois de la physique pour espérer terminer chaque niveau, et donc utiliser judicieusement les changements de gravité. L'idée est finalement simple, mais bougrement efficace !★

P'tite BIO

De prime abord, *Bob's Bad Day* fait figure de bizarrerie dans le catalogue de Psygnosis, un éditeur plutôt connu pour ses jeux visuellement bluffants, comme *Shadow Of The Beast*. Mais si *Bob's Bad Day* n'a rien d'impressionnant sur des captures d'écran fixes, les effets techniques du jeu en action sont assez spectaculaires. Entre un terrain de jeu qui pivote totalement et des effets de transparence, cette variation sur le principe du jeu d'arcade *Cameltry* de Taito est une vraie petite pépite de l'Amiga.

0029185

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

Sauvetage de dernière minute

Au début d'un niveau, le pauvre Bob tombe tout droit vers une scie circulaire, mais passe au dernier moment sur un objet d'inversion de la gravité, ce qui le sauve d'une mort certaine. Ça introduit les mécaniques de jeu tout en mettant bien la pression sur le joueur !



L'homme-fusée

Grâce à un power-up bien utile, Bob peut lutter contre la gravité, aidé d'un jet de propulsion qui lui permet d'aller facilement où le joueur souhaite le mener. Mais attention : le moindre contact avec un obstacle peut être fatal, donc allez-y mollo sur la poussée...



En toute transparence

L'effet de transparence de *Bob's Bad Day* est très réussi, en particulier pour les nuages. Ça n'apporte rien aux mécaniques de jeu, mais c'est le genre de petites touches cosmétiques très appréciées qui ajoutent à l'ambiance.



Restons zen

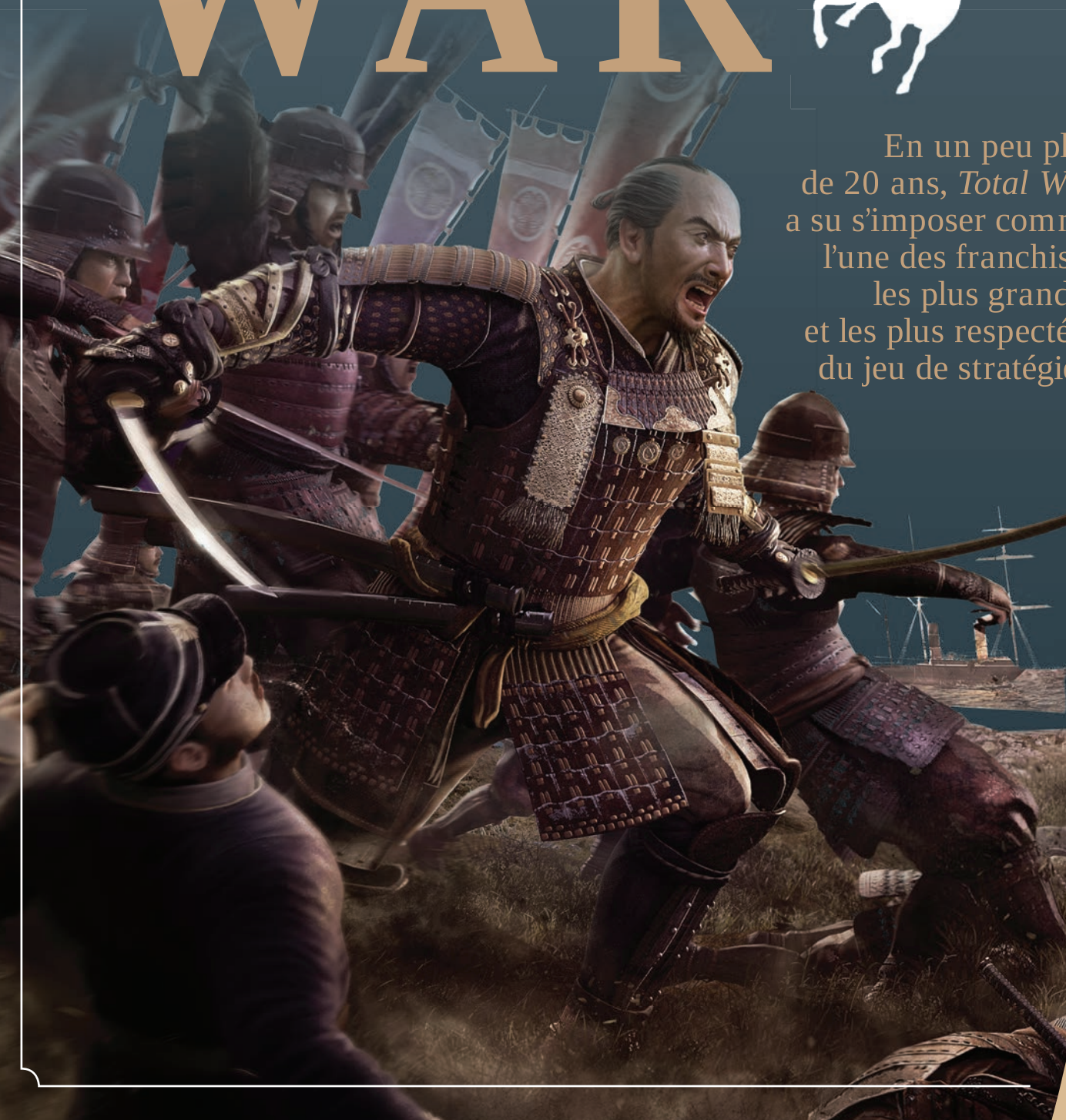
Le temps limité nous oblige forcément à prendre des risques, mais il ne faut pas perdre son calme pour autant. Si vous commencez à paniquer, alors vous êtes mal barré...



IL ÉTAIT UNE FOIS TOTAL WAR



En un peu plus
de 20 ans, *Total War*
a su s'imposer comme
l'une des franchises
les plus grandes
et les plus respectées
du jeu de stratégie...





» [PC] La carte tactique à la *Risk* des premiers volets est plutôt basique, comparée à celle des titres les plus récents de la série, mais il y avait déjà largement de quoi gérer comme il faut ses armées.

» [PC] Les environnements 3D affectant les tactiques du joueur et de l'IA ont radicalement changé la façon de jouer.



L'Histoire est un terreau fertile pour les jeux vidéo. Des premiers wargames des grosses unités centrales aux derniers *Civilization* ou *Assassin's Creed* en date, notre passé a servi de fondations, d'inspiration et de décor à d'innombrables jeux. La série des *Total War* incarne cet état de fait mieux que tout autre, d'autant qu'étant elle-même là depuis plus de 20 ans, elle fait elle aussi un peu partie de l'Histoire. Au fil du temps, *Total War* a su évoluer tout en restant familière pour des générations de joueurs. La Rome Antique, le Japon féodal, l'ère napoléonienne, les Vikings en maraude... *Total War* couvre deux millénaires d'Histoire, d'avant l'Ère chrétienne au XVIII^e siècle. Et sa fascination pour la guerre n'est pas près de s'éteindre.

Le nom de *Total War* n'est pas seulement synonyme d'Histoire : il est également intrinsèquement lié à celui de ses créateurs de Creative Assembly, devenu aujourd'hui un des plus gros studios



“On voulait voir jusqu'où on pouvait aller avec notre moteur de jeu”

Greg Alston

européens, avec plus de 500 employés. “Je suis entré chez Creative Assembly il y a bien, bien longtemps, en 1998,” nous dit Greg Alston, vétéran du studio et directeur artistique sur la série des *Total War*. “À l'époque, le studio faisait surtout des portages de jeux de sport, et a donc commencé en faisant de l'animation et de la motion capture pour des jeux EA Sports.”

À cette époque, Creative Assembly a déjà plus de dix ans d'existence. Né en 1987, le studio a tranquillement suivi son petit bonhomme de chemin en convertissant des jeux sur DOS. Le partenariat avec EA Sports, débuté en 1993, a généré assez de confiance et de ressources pour que l'équipe de Creative Assembly ambitionne plus. Michael Simpson, personnage-clé de la création de *Total*

War, est engagé en 1996 comme directeur créatif. À cette époque, les membres de l'équipe se comptent sur les doigts d'une seule main, mais ils décrochent le soutien d'EA pour se lancer sur un nouveau projet, très différent : un simple jeu de stratégie en temps réel, dans la veine de *Command & Conquer* et de ses divers clones, sans velléité de faire dans l'originalité, sinon du côté de l'univers de jeu japonais, choisi presque arbitrairement pour se distinguer un peu de la masse. Le développement démarre, mais très vite, l'équipe fait un constat : les cartes 3D se font leur place dans les PC, et Creative Assembly décide de basculer dans la 3D pour son nouveau projet.

C'est un changement radical à la fois pour le jeu en développement, mais aussi pour le genre dans son ensemble. Si *Total Annihilation* a été le premier STR à déployer des unités et des terrains en 3D, le jeu de Cavedog s'appuie toujours sur un affichage vu du dessus. *Shogun : Total War*, de



» [PC] *Total War* a toujours pris en compte la dimension humaine : si vous réussissez à pousser l'ennemi à la retraite, la victoire est assurée.

son côté, affiche des paysages en 3D, avec vallons et forêts où évoluent des unités, encore sous forme de sprites. On voit la bataille du point de vue du général, ce qui d'après Michael a profondément changé la nature du jeu en le rapprochant de la réalité historique. Mais ce parti-pris implique qu'il n'y a plus cette dimension “gestion de ressources” de la plupart des STR, et que les batailles, centrées sur la tactique pure, sont assez courtes. Une carte stratégique globale en tour par tour est donc ajoutée pour étoffer le jeu, avec des systèmes d'armée persistante, d'organisation de ressources et de gestion des factions. Ce modèle de jeu sur deux niveaux restera bien ancré dans la série, à en devenir emblématique.

Shogun : Total War sort en juin 2000 sous Windows. Son extension *Warlords* suit un an plus tard. Les ventes ►



» [PC] La carte tactique de *Medieval* a été profondément révisée, aussi bien visuellement qu'en termes de fonctionnalité.

» [PC] Le moteur de *Shogun* fut lui aussi amélioré pour *Medieval*.



► ne sont pas énormes, mais elles restent satisfaisantes. Bien accueilli également par la critique, le jeu remporte nombre de récompenses. La prise de risque de Creative Assembly a payé ! Le studio ne fera plus jamais de portages de jeux EA sports.

“J’ai commencé à travailler sur la partie artistique de *Medieval : Total War*”, raconte Greg, “pendant que parallèlement, on préparait notre gros projet révolutionnaire, *Rome*, totalement en 3D.”

La suite de *Shogun* ne tarde pas à sortir, mais il est surtout intéressant de voir comment Creative Assembly a préparé simultanément ce second titre et quelque chose de plus spectaculaire encore. “L’équipe de *Shogun* travaillait sur *Medieval*”, explique Greg, “et une autre bossait sur *Rome*. Donc d’un côté, on avait le système de sprites de *Shogun* et de *Medieval*, et en même temps cet autre moteur 3D très cool, inspiré de ceux des jeux de sport en 3D.”

En un sens, *Medieval* est un bouche-trou pour faire patienter les joueurs avant l’arrivée d’un véritable moteur 3D. “On avait des objectifs, bien sûr”, se souvient Greg. “On voulait voir jusqu’où on pouvait aller avec notre moteur de jeu. On a essayé de rendre nos paysages de *Medieval* aussi réalistes et européens que possible. On a aussi passé pas mal de temps sur les portraits, pour que chaque seigneur ait une vraie identité. Pour cela, on a conçu un système très rudimentaire

pour générer des tas de portraits en 3D. *Medieval* était plus une transition qu’une évolution. Notre vrai objectif, c’était *Rome*.”

Medieval n’en est pas moins réussi : presque chaque facette de *Shogun* y est améliorée, et quelques nouveautés bienvenues sont au programme, comme les sièges, les cartes de bataille en relation à l’endroit où la confrontation commence sur la carte stratégique ou encore l’étoffement de la partie ‘construction et technologies’. Malheureusement pour lui, le jeu sort à un bien mauvais moment, en août 2002, au moment où des *Warcraft III* et des *Sims* dominent les ventes. *Medieval* s’en sort quand même plus qu’honorablement et le nom de *Total War* est, disons, adoubi par le public et la critique.

Gâce à son expérience avec EA sur *FIFA*, *Rugby* et compagnie, Creative Assembly a

une grosse corde à son arc : un studio interne de *motion capture* où peuvent être créés toutes sortes de visuels bien au-delà de ce que tout autre STR a pu faire jusque-là.

“C’était assez inhabituel”, nous dit Scott Pitkethly, directeur technique actuel de la franchise. “Je crois qu’on était la seule société de cette taille à disposer de son propre studio de *motion capture*. Ça nous a permis d’être un cran au-dessus de toute la concurrence, en termes d’animation.”

Si Scott avait déjà travaillé sur des jeux de sport chez Creative Assembly, c’est avec *Rome* qu’il fait ses premiers pas dans l’univers des *Total War*. “Pour *Rome*, on voulait vraiment faire quelque chose de totalement révolutionnaire”, nous dit-il. “En fait, on a essayé des tas de trucs qu’on n’a pas retenus. Par exemple, on a fait des essais avec une carte de campagne également en temps réel, avant de se rendre compte que ça n’avait aucun sens – on ne peut pas mélanger deux strates de jeu qui évoluent sur des échelles de temps différentes. On a donc abandonné l’idée, mais ça illustre bien à quel point on voulait tout repenser.”

Avec son moteur entièrement en 3D et ses graphismes de haute qualité, *Rome : Total War* est une expérience encore plus immersive, surtout quand on zoom au plus près des combats pour voir les soldats se battre comme personne ne s’est jamais battu dans un STR. Mais cela ne s’est pas fait sans difficulté : “Dès que vous passez d’un sprite bidimensionnel à un personnage 3D, il faut que ce dernier soit le plus réaliste possible, sinon, le résultat est vraiment horrible”, nous dit Scott. “Quand deux sprites se battent, il suffit de les placer comme il faut et de lancer l’animation d’attaque et tout se passe bien. Mais dès que vous mettez deux types en 3D face à face, c’est là que les problèmes commencent. Le passage à un moteur 3D complique

» [PC] *Battles : Shogun* sur iOS est une première tentative de porter le concept sur support mobile, avec des mécaniques de jeu en tour par tour en lieu et place des batailles en temps réel.



» [PC] Les sièges sont un élément prépondérant de *Rome*, et un de ses plus grands atouts. Le moment où l’on brise les défenses, juste avant d’envahir la cité, c’est toujours un pur bonheur.





tout exponentiellement : les collisions, les animations, les interactions...”

Cependant, l'effort en vaut la peine. *Rome : Total War* sort en septembre 2004, un an après l'extension *Vikings de Medieval*. *Rome* est un énorme succès critique et commercial et reste aujourd'hui encore une référence.

Le contexte antique et les graphismes 3D impressionnants, alliés à une dimension stratégique remarquable, font que le jeu bat des records. Le nom de Creative Assembly devient célèbre, même en dehors du petit monde du jeu vidéo. “Quand vous faites des portages de jeux de sport, vous vous sentez un peu comme... je ne dirais pas un développeur du pauvre, mais disons que quand on fait des conversions, on est un peu négligeable”, nous dit Greg. “Et puis d'un seul coup, on s'est retrouvés en plein sous les projecteurs.”

» [PC] Le changement des saisons est visible sur la carte tactique et sur les champs de bataille, à partir de *Medieval*.

» [PC] Avec seulement trois factions jouables, officiellement, *Rome* est un peu limité, mais la carte est vaste et des *mods* permettent de diriger d'autres factions...



MAÎTRE TACTICIEN

L'art de la guerre se fonde sur quelques stratégies essentielles



PAR LE FLANC

□ La stratégie la plus cruciale de toutes : préférez ne pas attaquer l'ennemi de front. Le mieux, c'est de charger par derrière avec sa cavalerie, mais une attaque de flanc en tenaille, des deux côtés, ça marche bien aussi.



LES ARCHERS

□ Les archers permettent de clairsemer les rangs adverses avant la mêlée. Avancez avec vos archers à l'avant, puis faites passer l'infanterie devant quand vous êtes à portée de tir. Quand la mêlée commence, déplacez vos archers sur les flancs.



CIBLEZ LE GÉNÉRAL

□ La perte d'un général affecte sévèrement le moral de ses troupes. Et si le moral n'est plus là, autant dire que la bataille est jouée. Dans les jeux les plus récents, n'hésitez pas à harceler les généraux ennemis avec des tirs de canon. Rien de tel pour pourrir le moral.



PAR LE NOMBRE

□ La façon la plus simple de gagner, dans *Total War*, c'est de noyer l'ennemi sous le nombre. Si vous n'êtes pas adepte de la victoire à la Pyrrhus, pensez à diviser les forces ennemies et à les cerner avec des essaims de guerriers, histoire de leur plomber le moral.

EN HAUTEUR

□ Forcez l'ennemi à vous attaquer alors que vous êtes positionné en hauteur, ce qui vous donne un avantage certain : la progression des soldats est ralentie, ils fatiguent plus vite, et vous pouvez tranquillement les dégommer avec vos archers.



LE MARTEAU ET L'ENCLUME

□ Une manœuvre très courante pendant l'antiquité romaine et grecque : une ligne de défense de lanciers (l'enclume) “cloue” l'adversaire sur place, tandis que la cavalerie ou des unités de choc (le marteau) attaquent par derrière pour prendre l'ennemi en sandwich.



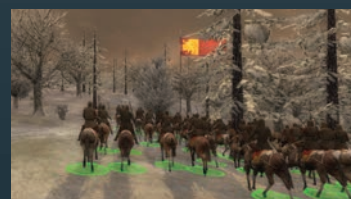
ESCARMOUCHES

□ Harcelez l'ennemi avec des unités légères et mobiles. En défense, lancez-les au front avant de les faire reculer derrière des unités plus fortes après qu'elles aient occasionné quelques dégâts. En attaque, envoyez l'infanterie asticoter les flancs des troupes adverses.



EMBUSCADES

□ Pas facile de préparer des embuscades en forêt, mais le couvert des arbres est bien utile pour protéger vos unités des archers et de la cavalerie. Les vôtres ne sont pas plus efficaces, mais les forêts sont idéales pour marcher sur l'ennemi dans une relative sécurité.



MODS DE BATAILLE

Les meilleurs mods pour *Total War...*

THE THIRD AGE

□ Cette *total conversion* de *Medieval II* dans l'univers du *Seigneur des Anneaux* est sans conteste un des meilleurs mods pour *Total War*. On retrouve la même base, mais on voit que ça a clairement demandé beaucoup de boulot : tout a été retravaillé, des différentes factions et créatures en présence à la carte stratégique de la Terre du Milieu.



EUROPA BARBARORUM

□ Creative Assembly a sorti sa propre extension pleine de barbares pour *Rome*, mais les créateurs de ce *mod* n'étaient pas convaincus par la profondeur historique des factions barbares de ladite extension. Ce *mod* modifie toutes les factions de *Medieval II* pour rétablir un contexte historique plus réaliste.

THE AMERICAN REVOLUTION

□ Si *Empire* et *Napoléon* couvrent la même période historique, Creative Assembly ne s'est pas officiellement penché sur la révolution américaine. Ce *mod* vient donc en complément, avec des unités et des positions de départ réalistes qu'apprécieront les passionnés de la Guerre d'Indépendance.



BROKEN CRESCENT

□ Les *Total War* officiels ne se sont guère attardés plus loin que les frontières des empires turcs et égyptiens en Moyen-Orient. *Broken Crescent* déplace la carte stratégique de *Medieval II* dans cette région, ajoutant plus de 300 unités dans différentes armées et factions, et accentue certains aspects du jeu, notamment l'économie et la religion.

THE GREAT WAR

□ Un contexte historique peu évident pour les mécaniques de jeu de Creative Assembly, plus adaptées aux batailles en formation des époques militaires traditionnelles. Ce *mod* prouve cependant que le système de *Total War* peut fonctionner pour les deux Guerres mondiales. On en profite pour saluer la passion, le travail et l'énergie des *modders* qui créent ces formidables ajouts gratuits.



» [PC] Le moteur de simulation de batailles navales d'*Empire* a été un immense défi. Tout est réaliste, des animations des tireurs de canon aux effets des dégâts sur les navires.



» [PC] *Empire* est le premier volet de la série à embrasser (presque) toute la planète.

La nouvelle réputation de Creative Assembly donne des ailes à son équipe :

« Je me rappelle qu'on a même participé à une émission de jeux vidéo », nous raconte Scott. « Ça m'épatait de bosser dans une boîte qui passait à la télé ! »

Le jeu, lui aussi, a droit à la gloire télévisuelle : le moteur de *Rome* sert aussi à la chaîne anglaise *History Channel* pour une émission où les fans d'Histoire peuvent confronter leurs tactiques dans des batailles historiques. C'est une excellente publicité pour *Total War* et pour le studio.

Rome a deux extensions : la première, *Barbarian Invasion*, se focalise en 2005 sur les migrations des IV^e et V^e siècles, et la seconde, *Alexandre*, comme son nom l'indique, suit en 2006 les tribulations d'Alexandre le Grand.

Un nouveau *Total War* sort la même année et revient au moyen-âge : *Medieval II*.

« Je crois que les époques de *Rome* et de *Medieval* sont

» [PC] Suite aux demandes des fans, *Rome* a finalement eu une suite dix ans plus tard, plus cinématique et plus narrative que son prédécesseur.





toujours les plus populaires", nous dit Scott, "aussi bien pour la communauté des joueurs qu'au sein de notre studio. J'imagine que c'est pour cela que nous sommes revenus au moyen-âge pour lui donner toute l'attention qu'il mérite."

Les graphismes améliorés bénéficient des capacités du moteur 3D, le nombre de factions jouables passe à 17, et toutes sortes de petites choses sont ajoutées, comme les assassinats des précédents jeux que l'équipe n'avait pas eu le temps d'implémenter dans *Rome*.

Le succès de *Medieval II* est moins éclatant que celui de *Rome*, mais les résultats sont tout de même plus que corrects. Quand le jeu sort, Creative Assembly a déjà le regard tourné vers de nouvelles idées.

"On avait envie de passer à l'ère de la poudre à canon",

nous dit James Green, game designer sur *Empire : Total War*. "Forcément, historiquement, ça impliquait aussi qu'il fallait inclure des batailles navales. Et donc de réécrire totalement le moteur de jeu."

Cela signifie qu'en plus de la carte stratégique et des batailles terrestres, Creative Assembly doit ajouter un troisième mode de jeu pour ces fameuses batailles navales. En outre, un nouveau moteur graphique doit être conçu pour répondre aux attentes des joueurs PC du moment. "Quand vous vous lancez dans la conception d'un nouveau moteur, vous faites tout pour corriger les défauts et les problèmes de votre précédent moteur, mais ce faisant, vous créez toutes sortes de nouveaux problèmes", nous dit Scott. "Il nous a fallu du temps pour faire marcher ce moteur. Des années."



» [PC] Les armes à poudre de *Napoleon* ont ajouté une nouvelle couche tactique aux combats.

Empire sort donc en 2009, avec ce troisième moteur qui s'accompagne d'une pléthore de nouveautés et d'améliorations, en plus d'un contexte plus moderne et d'une carte stratégique revue pour l'occasion. Le succès dépasse les attentes et *Empire* se vend comme des petits pains, mais tout n'est pas rose pour autant : ce nouveau moteur n'est pas sans défauts, tout particulièrement du côté de l'intelligence artificielle et de la coordination des batailles navales... et même des défauts techniques qui bloquent l'installation du jeu ! Le studio doit calmer la colère des fans frustrés et met près de six mois à corriger tous ces problèmes.

L'extension *Warpath Campaign* débarque la même année,

en septembre, et un nouveau volet monte à l'assaut cinq mois plus tard, en février 2010. *Napoléon : Total War* est un peu la suite logique d'*Empire*, comme le souligne James, en particulier parce qu'il était prévu au départ d'étoffer la campagne d'*Empire* dans ce sens. Ils ont cependant préféré séparer les deux, étant donné l'importance de Napoléon dans l'histoire militaire. Le moteur 3D d'*Empire* est largement amélioré dans ce nouvel

opus, qui corrige pas mal des défauts de son prédécesseur et permet aux passionnés de revivre les événements les plus importants de la carrière militaire de Napoléon. Creative Assembly a bien retenu la leçon : le studio ne repart plus de zéro pour concevoir ses nouveaux moteurs, qui seront tous depuis lors des évolutions du moteur *Warscape*. La série des *Total War* est désormais bien établie, aussi les joueurs souhaitent-ils se retrouver à chaque fois en terrain conquis, entre batailles en temps réel et gestion stratégique au tour par tour. Incidemment, on peut à l'inverse déplorer un certain manque d'innovation.

Total War : Shogun 2 ramène la série à ses origines. Sans moteur de jeu à construire, l'équipe peut se concentrer entièrement sur le gameplay. "La philosophie de *Shogun 2* est différente, comme un remake ou une réécriture du premier jeu", nous dit James. "Mais on ne voulait pas vraiment revenir en arrière et faire une copie conforme de *Shogun*."

"L'idée était de revenir aux fondements des batailles tactiques", ajoute Greg, "à ce gameplay simplifié de pierre-papier-ciseaux à la source de la série."

Ce retour en arrière a



» [PC] La culture et l'architecture japonaises ont été soigneusement étudiées pour les sièges de *Shogun 2*, qui font partie des batailles les plus passionnantes de la série.

► porté ses fruits, puisque *Shogun 2*, sorti en 2011, reste un des volets favoris des fans de la saga, aux côtés de *Rome* et d'*Empire*. "C'est sans doute le plus pur des *Total War* que nous ayons jamais fait", nous dit Scott. "Ce qui explique certainement pourquoi c'est le jeu préféré de bien des fans."

En 2013, le studio tente de ressusciter la grandeur de *Rome* avec *Rome II*, qui épate avec ses graphismes saisissants, ses batailles très cinématiques et sa campagne narrative, sans pour autant se vendre aussi bien.

Dépuis, la série subit une malédiction que connaissent bien des franchises :

l'habitude bride l'innovation. Incapable de surprendre les joueurs, le succès de *Total War* est en déclin, malgré les qualités indéniables des nouveaux volets. En 2015 vient le tour d'Attila et de ses Huns. En 2018, les Anglais et les Vikings du IX^e siècle s'entredéchirent dans *Total War Saga : Thrones of Britannia* et en cette année 2019, ce sont les seigneurs chinois des fameuses Chroniques des Trois Royaumes qui se sont entretenus joyeusement dans *Three Total War : Three Kingdoms*. Ce sont tous des jeux solides et efficaces, mais peu innovants – même si *Three Kingdoms* sort un peu du lot avec son système d'espionnage et ses deux approches, l'une réaliste et l'autre plus fantastique.

Justement, en parlant de fantastique, la série a connu une grande évolution entre-temps, quand un partenariat avec Games Workshop a



» [PC] Dans *Attila*, on peut raser des cités. L'herbe repoussera-t-elle après votre passage ?

emmené *Total War* dans une tout autre direction. Le mariage presque évident de *Total War* et de *Warhammer* a pour la première fois fait basculer la franchise stratégique de Creative Assembly dans le royaume du fantastique.

"Ce qui est génial, c'est que ça nous a permis d'aller encore plus loin", nous dit Greg à propos des deux *Warhammer* de 2016 et 2017. "Les thèmes historiques des précédents jeux nous restreignaient, vu qu'il fallait rester fidèle au contexte historique et à la crédibilité. Mais avec *Warhammer*, on a eu les coudées plus franches."

"On a fait plus de prototypes pour *Warhammer* que pour *Total War*, parce qu'on avait plein de choses à essayer sans savoir si ça fonctionnerait", ajoute Scott.

Et ça a marché : les deux *Total War : Warhammer* sont des succès critiques et commerciaux, qui ont en outre attiré un nouveau public vers les autres titres de la série. Évidemment, l'arrivée de la magie, de créatures volantes, d'ogres géants et autres éléments fantastiques changent tout au jeu, aussi bien pendant les combats qu'au niveau de la carte tactique. Creative Assembly a prouvé que son système de jeu pouvait très bien marcher en dehors du réalisme historique.

Three Kingdoms (qui a déjà eu une première extension/DLC, *Eight Princes*) illustre cela parfaitement, en laissant les joueurs choisir s'ils souhaitent un jeu réaliste ou teinté de fantastique. Les mécaniques de jeu empruntent aussi à *Warhammer*, sans trahir pour autant la philosophie de ses premiers jeux. Autant dire que Creative Assembly ne risque pas de manquer de sitôt de thématiques à aborder pour ses *Total War*. On n'a pas fini de guerroyer... ✨



» [PC] *Total War : Warhammer* marque l'entrée de la série dans des univers fantastiques.

LES GRANDES BATAILLES

Batailles célèbres, combats déterminants, affrontements historiques, *Total War* a recréé les plus grandes batailles de l'Histoire...



01 LA BATAILLE D'HASTINGS ANGLETERRE

□ La célèbre bataille d'Hastings (1066) apparaît plusieurs fois dans la franchise *Total War*. Si les armées en présence sont soigneusement reproduites, la victoire ne pourra pas être remportée grâce à une flèche dans l'œil du roi Harold...

02 LA BATAILLE DE LA TREBBIA ITALIE

□ Une défaite cuisante pour l'armée romaine tombée dans le piège d'Hannibal par excès de confiance.

03 LA BATAILLE DE WATERLOO BELGIQUE ACTUELLE

□ La bataille qui a non seulement mis fin aux guerres napoléoniennes, mais aussi à l'interminable tumulte qui a secoué l'Europe aux XVIII^e et XIX^e siècles. *Total War* se devait évidemment de la rejouer.

“La philosophie de *Shogun 2* est différente, comme un remake ou une réécriture du premier jeu”

James Green



04 LA GUERRE DE 100 ANS FRANCE & ANGLETERRE

□ Ces guerres ont profondément marqué la culture des deux pays, et pour longtemps. On peut bien sûr rejouer ces batailles comme on le souhaite, en particulier celle d'Azincourt, histoire de laver cet affront de ces satanés rosbifs.

05 LES BATAILLES D'ODA NOBUNAGA JAPON

□ Nobunaga était un chef de guerre impitoyable, tactique et innovant, le premier à unifier le Japon. *Shogun : Total War* ne pouvait pas ne pas lui rendre hommage.

06 LA BATAILLE DU MONT BADON ANGLETERRE

□ Si l'on n'a aucune preuve de l'existence du Roi Arthur, la bataille du Mont Badon a réellement eu lieu. Sa reproduction dans *Total War* est peut-être même ce qui nous permet le mieux de comprendre ce qu'il a pu s'y passer...

07 LE SIÈGE DE SPARTE SPARTE, GRÈCE

□ Le comic-book et le film *300* ont idéalisé les spartiates, et si l'on ne balance pas les gens dans des puits à coup de tatane dans la reproduction du siège de Sparte de *Total War*, il faudra pas mal jouer de la lance et du bouclier pour espérer s'en sortir. Ouh-ah.

08 LA CAMPAGNE D'ATTILA LE HUN HONGRIE

□ Les attaques féroces d'Attila le Hun sur Rome et la majeure partie de l'Europe occidentale au V^e siècle ont si profondément marqué l'histoire qu'elles ont eu droit à tout un jeu *Total War* où l'herbe ne repousse plus.

09 LA TROISIÈME CROISADE JÉRUSALEM

□ Les *Medieval* se concentrent pas mal sur les croisades, et surtout la Troisième, à l'origine de bien des conflits de l'époque. *Medieval II* rejoue aussi différentes batailles

basées sur ces événements, notamment ceux racontant l'histoire de Richard Cœur-de-Lion.

10 LA BATAILLE DE TRAFALGAR ESPAGNE

□ Reprenez ce qu'on vous a dit dans le (4) à propos de l'indéfectible amitié franco-britannique, mélangez avec de l'eau de mer, une flotte franco-espagnole et un peu de Napoléon dedans et allez vite couler l'Amiral Nelson de notre part.

11 LA RESTAURATION DE MEIJI JAPON

□ La Restauration de Meiji est une période historique fascinante qui sert de décor à *Fall Of The Samurai*, l'extension *standalone* de *Shogun 2*. Cette période-clé pour le Japon a vu le pays déchiré par une guerre civile entre traditionalistes du shogunat et impérialistes modernistes, influencés par l'Occident.

Final Fantasy Tactics Advance

UNE ÉTERNITÉ DANS LA POPOCHE

RÉTROVIRUS



» GAME BOY ADVANCE » 2003
» SQUARE PRODUCT DEVELOPMENT DIVISION 4
Paradoxalement, certains jeux déjà grands sur des supports d'arcade ou de salon prennent encore plus d'ampleur sur les petits écrans des consoles portables. Vu qu'on emporte ces petites machines partout – en voyage, aux toilettes, dans son lit quand on est cloué par la maladie ou une jambe cassée, etc. –, on noue avec elles une intimité qui exacerbe d'autant nos expériences de jeu. On tient/enlace la console dans ses mains, penché sur son écran comme dans une bulle. Ce syndrome est partout, aujourd'hui, où tout le monde se recroqueville sur son smartphone, mais il n'y a pas si longtemps encore, ces symptômes étaient majoritairement réservés à ces joueurs nomades qui attiraient les regards de travers. Et s'en fichaient, absorbés par leur jeu. Par *FF Tactics Advance*, par exemple, indépendant du *Final Fantasy Tactics* originel sur PlayStation, mais tout aussi grandiose, avec ses combats tactiques passionnants, sa durée de vie monstrueuse entretenue par une progression formidable assaisonnée d'un très bon système de job. Le tout servi par des graphismes qui réussissent le tour de force d'être à la fois beaux, colorés, fourmillants de détails et pourtant très lisibles. Tout ce qu'il faut pour se couper du monde alentour (et se flinguer un peu le dos, aussi), pendant plus de 200 heures de jeu... ★



Chipster

HP
MP
SP

59 / 59
16 / 16
0

59
16

lvl 3 Exp: 0

PA 1

10h

MENU

● Bouger

● Action

● Passe

● Etat

5



LE GUIDE ULTIME DE

JUNGLE STRIKE

Plus gros, plus culotté, plus brutal : le successeur du mythique jeu d'action isométrique *Desert Strike* surenchérit avec plus de niveaux, plus de véhicules et plus d'action que son grand frère. Bouclez votre ceinture, on part mettre la fessée à un ignoble taré et à son pote le baron de la drogue...



Avec ses cartes à parcourir librement, son action frénétique et ses graphismes isométriques impressionnants, *Desert Strike*

s'est tout de suite imposé comme un hit sur Mega Drive à sa sortie en 1992, captivant les joueurs lassés par un flux quasi-constant de jeux de plateforme 2D. Cette réussite a bien sûr décidé son éditeur Electronic Arts à rapidement lancer le développement d'une suite, avec un objectif clair : faire plus grand, plus varié, avec de nouveaux véhicules tout pimpants à piloter.

L'intrigue du jeu prend le relais de celle du premier volet : le fou de *Desert Strike* a certes été vaincu, mais son fils, Ibn Kilbaba, n'est pas beaucoup plus sain d'esprit, et en prime, il est copain comme sanglier avec Carlos Ortega, un baron de la drogue vaguement sud-

américain. On retrouve ce sympathique duo sur une île anonyme du Pacifique, alors qu'une explosion nucléaire fait trembler l'écran. Kilbaba veut détruire Washington pour venger son papounet et ça tombe bien, Ortega souhaite lui aussi réduire la Maison-Blanche en petit tas de poudre à sniffer parce que ça l'agace que l'Amérique parasite son petit



» [Mega Drive] Qui peut résister à l'envie de balancer deux-trois roquettes sur le bâtiment des impôts?



CANON ANTIAÉRIEN

VÉHICULE BLINDÉ

CANON MLR 23MM

VOITURE DE POLICE

TANK

AIRFORCE ONE

CAMION DE MUNITIONS

HÉLICOPTÈRE COMANCHE

CANON DE DCA



PETITE
BARQUE

SOUS-MARIN NUCLÉAIRE



AÉROGLISSEUR XL-9



F16 ABATTU

TOP MISSIONS

Les opérations les plus mémorables de *Jungle Strike*



LA CHASSE AU SOUS-MARIN

□ Dès le deuxième niveau, *Jungle Strike* envoie de nouveaux types d'ennemis et met le joueur aux commandes d'un appareil expérimental secret. L'objectif est ici d'intercepter les cargaisons de plutonium du baron de la drogue, à bord d'un aéroglisseur armé ras la gueule de roquettes et de mines, bien pratiques pour dézinguer les énormes sous-marins du méchant.



LES CAMPS D'ENTRAÎNEMENT

□ On se retrouve en territoire connu dans ce troisième niveau bourré de zones de danger infestées de puissants tanks Sheridan. Vous allez en baver pour arriver jusqu'à l'entrepôt où se trouve votre objectif, un réacteur nucléaire. Évitez de tirer dessus en arrivant.



» [Mega Drive] Les zones de danger, sous couverture radar, méritent bien leur nom. Prudence dans le coin!

► business lucratif. Mais c'était compter sans l'héroïque pilote d'hélicoptère de la campagne de *Desert Strike*, prêt à en découdre de nouveau, bien évidemment.

Avant de décoller, le joueur doit choisir son copilote entre deux postulants (d'autres pourront être sauvés dans la partie), qui ont bien sûr leurs forces et faiblesses respectives. À part Wild Bill, qui assure aussi bien aux commandes que derrière une gâchette. La première mission se déroule à Washington DC, où les armées du baron de la drogue et de Kilbaba menacent les monuments emblématiques de la capitale américaine. C'est à vous de les arrêter et de démolir leur base avant d'escorter ce lâche de président pendant sa fuite. Après que vous ayez sauvé un informateur, ce dernier vous dira où se cache le duo d'infâmes pour fomenter ses futurs plans encore plus maléfiques et moustachus que cette attaque de Washington, un peu foirée, avouons-le. En effet, ils ont bien plus

maléfique et moustachu sous le coude, car ô surprise, Kilbaba a acheté du plutonium ! Vous devrez ainsi intercepter les barres radioactives avant qu'elles ne disparaissent dans la jungle...

De son côté, le baron de la drogue s'est payé une grosse armée pour soutenir le fils fou vengeur : outre des tas de soldats et des paquets de véhicules terrestres, il s'est aussi offert une flotte de sous-marins nucléaires et de petits navires de combat. Mais pas de panique : dans la deuxième mission du jeu, il y a un aéroglisseur expérimental, au sud de la carte. Figurez-vous que ce petit machin véloce embarque tout ce qu'il faut comme roquettes et surtout comme mines marines pour mettre la misère à la flotte ennemie. Les mines font pas moins de 1000 points de dégâts, et s'avèrent bien pratiques pour couler les sous-marins qui se pointent à mi-parcours. De retour sur la terre ferme, embarquez à bord de votre Comanche pour attaquer un camp d'entraînement terroriste et reprendre un réacteur nucléaire que s'est approprié Kilbaba. Dit comme ça, ça a l'air facile, mais pas du tout : la Zone de Danger en question mérite bien son nom. Puis après une courte cinématique, on retourne dans la jungle pour sauver une poignée de scientifiques et de soldats errants, au cours d'une inoubliable mission nocturne.

Maintenant qu'on est bien chauds, on n'a plus peur d'affronter le moindre défi, mais quand même : il fait vachement sombre. Avec la traînée lumineuse de vos missiles Hydra pour seule source d'éclairage, vous devez



localiser (et accessoirement tuer) les ennemis, sauver des otages, nettoyer les plateformes d'atterrissage et éviter les zones de danger, tout en cherchant des barils de carburant à ramasser. Le problème, c'est que les missiles Hydra et les barils de carburant font assez mauvais ménage. Au moins, ça éclaire un peu le quartier, quand ça explose. Bref. Quand le soleil se lève de nouveau, il est temps d'aller visiter la forteresse terroriste de Puloso City, puis de faire un crochet par la résidence secondaire du fils fou dans les montagnes enneigées, avant d'aller démolir un autre site bourré d'arsenal nucléaire. Le raid sur la rivière marque les débuts du bombardier furtif, un avion fragile, mais lourdement armé, avec munitions et carburant illimités. On retourne ensuite dans les montagnes, cette fois pour y appréhender le baron de la drogue et Ibn Kilbaba. Ça sent la fin. D'ailleurs, ça doit être la fin, parce qu'on vient serrer la mimine du président, revenu discrètement à la Maison-Blanche. Mission accomplie ! Et là, boum : une énorme explosion déchire l'arrière-plan. Malédiction ! Les forces ennemies envahissent la ville et libèrent le fils fou ainsi que le baron de la drogue. Il va falloir reprendre du service !

Si l'histoire et l'enchaînement des niveaux de *Jungle Strike* ne sont pas des plus cohérents, le jeu n'en est pas moins réussi. Comme dans le premier volet, on n'a pas un instant de répit et on doit avoir l'œil sur tout, notamment sur cette satanée jauge de carburant. Il y a un nombre limité de barils de ravitaillement sur chaque carte, et leur



PULOSO CITY

□ S'inspirant de ce qu'il se passait en Somalie à l'époque, ce niveau vous demande de débloquent le *statu quo* entre les forces retranchées du baron de la drogue et les forces des Nations-Unies qui les assiègent. Une autre mission pleine d'action et de variété, avec une sympathique séquence à moto.



LA FORTERESSE DES NEIGES

□ On change radicalement de décor dans cette mission où l'on va d'abord devoir libérer déliée déliée Wild Bill, le roi des copilotes. Il fera chanter votre mitrailleuse pendant que vous dégommerez les lance-missiles et les têtes nucléaires volées.



LE RAID SUR LA RIVIÈRE

□ Le bombardier furtif dont vous allez ici prendre les commandes est un vrai monstre de destruction, avec munitions et carburant infini. Par contre, ça se pilote aussi bien qu'un fer à repasser. Anticipez les obstacles, pour ne pas finir dedans.



HÉLICONVERSIONS

Certaines versions de *Jungle Strike* volent mieux que d'autres...

► SNES

□ Gremlin Interactive a fait du très bon boulot sur ce portage, en améliorant même certains aspects de la version Mega Drive d'origine, en particulier des graphismes plus lisses et de petites touches bienvenues, comme le démarrage du rotor et les soldats qui hurlent. C'est juste un petit peu plus lent que sur Mega Drive.



► PC

□ La version disquette est très honnête, mais celle sur CD-ROM se distingue avec ses séquences vidéo hilarantes et surtout sa mission supplémentaire en Antarctique, assez semblable à celle du niveau 2 avec les sous-marins, mais avec une frégate ennemie qui rappellera quelque chose aux fans de *Desert Strike*...



► GAME BOY

□ Une tentative admirable d'adapter ce shooter complexe sur l'écran monochrome de la Game Boy. Il a fallu faire plein de compromis visuels, le son de l'hélicoptère est irritant à souhait, mais c'est plutôt fluide et très jouable, donc même si ce n'est pas terrible graphiquement, ça reste correct.



► AMIGA

□ Après l'excellent portage Amiga de *Desert Strike*, on ne peut qu'être déçu par celui de *Jungle Strike*, une simple conversion directe du jeu Mega Drive, qui souffre d'un gros défaut : sa lenteur décevante qu'un gameplay et des effets sonores pourtant très corrects n'arrivent pas à sauver.



► GAME GEAR

□ On aime bien cette version portable, malgré sa résolution réduite et ses lacunes sonores. Les commandes sont très réactives, et ça file à toute vitesse à l'écran. C'est largement un cran au-dessus du portage sur Game Boy et ça nous fait regretter qu'il n'y ait pas eu de portage sur Lynx...



» [Mega Drive]
Les méchants de *Jungle Strike* fomentent leurs plans maléfiques et moustachus.

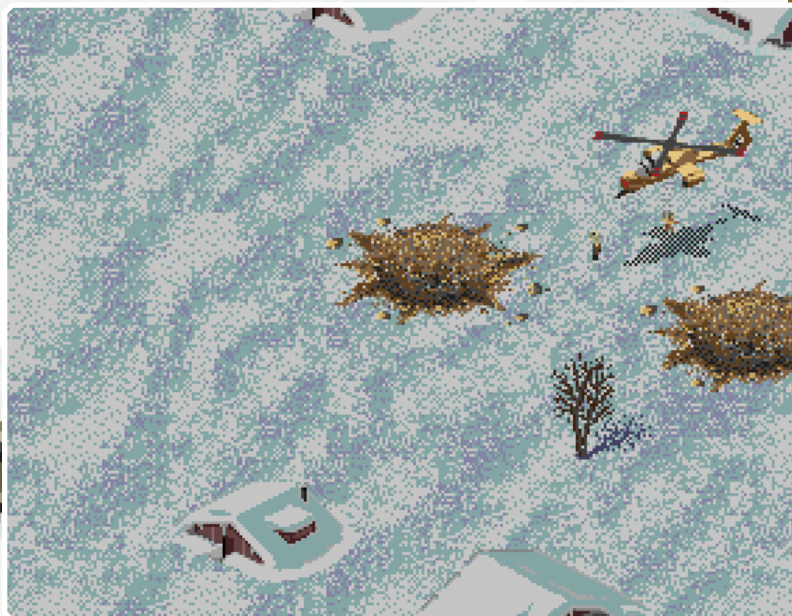


► position n'est pas toujours très claire sur la carte de jeu. Chaque mission offre aussi des objectifs différents, du sauvetage de dissidents ou de pilotes alliés abattus à l'éradication méthodique d'ennemis en déroute ou la récupération de bombes nucléaires en goguette.

Le jeu reprend la même vue isométrique que *Desert Strike*, et un système de commandes identiques pour les différents véhicules. Malgré la vue isométrique, on pilote le Comanche comme si l'on était dans le cockpit, en vue subjective, ce qui peut paraître bizarre de prime abord, mais s'avère finalement très efficace. Si l'aéroglossier est plutôt simple à piloter, la moto et le F-117 demandent plus de doigté. L'avion furtif, en particulier, est assez difficile à maîtriser, avec son mouvement constant et sa lenteur de manœuvre. Mais loin d'assombrir le jeu, cette variété et cette difficulté lui donnent tout son piment.

Les efforts déployés dans *Jungle Strike* ont payé. Le jeu s'est écoulé à 500.000 exemplaires, sans compter ses différents portages (ni son intégration à la compilation *EA Replay* sur PSP, sortie en 2007). Beaucoup le considèrent encore comme le meilleur volet de la série des *Strike*, grâce à son gameplay intense, ses options tactiques et son monde ouvert à explorer librement. Non, pas le scénario.★

» [Mega Drive] La mission de la forteresse des neiges nous dépayse un peu des opérations dans la jungle.



RADAR MOBILE

LANCE-MISSILES MOBILE



TANK SHERIDAN

BOMBARDIER FURTIF F-117

APPUI AÉRIEN

John Manley est le producteur des *Strike* chez EA



Le concept derrière *Jungle Strike*, c'était de faire plus grand, mieux, et plus cher à développer que le premier volet?

On voulait offrir une plus grande variété d'environnements, de missions, d'armes et de véhicules aux joueurs qui avaient aimé *Desert Strike*.

Quel a été votre rôle sur ce jeu?

J'étais *lead designer* et j'ai aussi endossé le rôle de réalisateur-superviseur pour la franchise. Cela impliquait de concevoir des missions au gameplay spécifique pour raconter l'histoire, et de collaborer avec Mike Posehn pour implémenter les niveaux et les nouveautés.

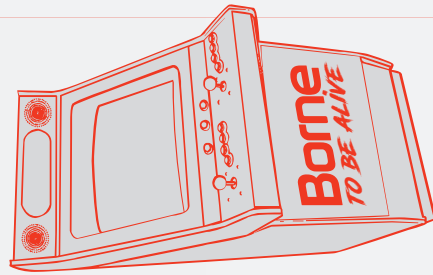
Les systèmes de pilotage des nouveaux véhicules ont-ils été compliqués à mettre au point?

Je crois que c'est la moto qui a posé le plus de problèmes. Au début, elle était trop petite pour

qu'on la voie bien, et son mode de pilotage était très différent de tout le reste. On a aussi fait des essais avec un camion bourré d'explosifs à conduire, mais on a abandonné l'idée qui n'apportait finalement rien de neuf. L'aéroglysseur a une *collision box* plus petite que la normale, à cause de sa forme oblongue, qui nous a aussi causé souci.

Quelles sont d'après vous les raisons du succès de *Jungle Strike*?

Il y a bien sûr cette liberté d'aller partout dans le monde, de choisir comment on remplit sa mission, de l'ordre dans lequel on remplit ses objectifs. Je crois aussi que nos scénarios "inspirés par l'actualité" y sont pour quelque chose. Ça ancrerait nos jeux dans la réalité, tout en offrant une bonne dose de satire sociale et d'humour. C'était aussi ce qui nous distinguait, ce mélange d'humour et d'action. Et vu que l'organisme Strike "étouffait" les guerres avant qu'elles n'éclatent, on a toujours vu nos jeux comme des titres pacifistes!



Joust

» CONSTRUCTEUR : Williams » ANNÉE : 1982

Joust a débarqué en arcade avec un concept pour le moins peu conventionnel : des chevaliers, dans des combats aériens (des combats aériens dans l'environnement hostile plein de lave et de monstres. Les dég décorations de la borne sont en accord avec ce contexte, affichant une suite un fier chevronnier jugé sur sa non fiabilité à plume à plumes. Deux autres se jettent sur la marquise, cernés par les flammes, et les commandes de jeu sont aux couleurs de son jeu. Pour le joueur 1, bleues pour le joueur 2 (le bouton rouge de notre photo est d'une réparation). Il y a assez de boutons d'action pour le joueur 1 et de boutons pour le joueur 2. Les oiseaux dans les airs et les oiseaux en hurlant. Le cri est très agréable, son petit effet, vous le garantit ! it !

Joust

[Borne debout de 10 de Joust était très courante, en 1980 et 600 bornes] ont été égarées, mais ont été moins de 100.

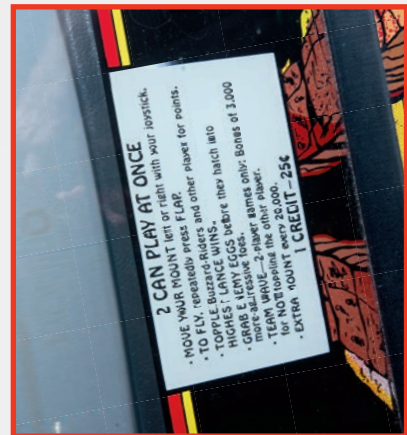


0 % de plus à la vente en
26.000 unités.



LE MOMENT DE GRÂCE On ne meurt que deux fois

Quand on désarçonne l'adversaire, un œuf est éjecté dans les airs, pour venir généralement se poser sur une des plateformes en dessous. Quand cela se produit, l'adversaire est tombé, mais pas encore achevé : il faut ramasser cet œuf pour le terrasser pour de bon. Cependant, parfois, on préfère attendre un peu que l'œuf éclore et donne naissance à un nouvel humain. Juste avant que sa monture ne le rejoigne, piétez ce nouvel avatar ainsi que les rêves de revanche de votre adversaire. C'est cruel, mais qu'est-ce que c'est drôle !



LE MAKING OF DE SONIC 3D

Sonic était au premier rang des plus grands hits Mega Drive de la première moitié des années 90, mais il était aussi là pour le chant du cygne 16-bits de la mascotte de Sega, comme le racontent Kats Sato et Jon Burton, qui ont travaillé sur *Sonic 3D* avec la Sonic Team...

Certains ont un peu précipitamment enterré la Mega Drive dès l'été 1995, quand Sega a sorti la Saturn en Occident, mais le prix de lancement de la console nouvelle génération a refroidi pas mal de joueurs Mega Drive, qui ont préféré ne pas sauter le pas. Ils ont en revanche continué de réclamer des jeux sur la bonne vieille 16-bits – notamment des titres *Sonic The Hedgehog*, comme l'explique Kats Sato, ex-producteur chez Sega : "Sega Of America et Sega Europe

voulaient un nouveau *Sonic* sur Mega Drive. Sega Japon a choisi de déléguer le travail en externe. Quelqu'un a trouvé que Traveller's Tales avait fait du beau boulot sur *Toy Story* Mega Drive, et donc on les a contactés."

Malheureusement, le studio en question a d'autres projets. "On voulait passer sur PlayStation et Saturn", nous raconte Jon Burton, le dirigeant de Traveller's Tales. "Alors quand Sega nous a seulement proposé de faire un jeu Mega Drive, sans entrer dans les détails, on a répondu qu'on n'était pas intéressés. C'est alors qu'ils nous ont avoué qu'ils voulaient qu'on fasse le prochain *Sonic* pour la Mega Drive, et on s'est ravisés. C'est le genre d'opportunité qui ne se refuse pas."

Traveller's Tales s'occupe donc du code et des graphismes de ce nouveau *Sonic*, dont le game design reste entre les mains fiables de la Sonic Team. "On a fait appel à trois concepteurs de jeux de la Sonic Team : Hirokazu Yasuhara, Takashi Iizuka et Takao Miyoshi", explique Sato. "Ils ont fait une carte et quelques specs, mais les programmeurs, les graphistes et les autres designers de la Sonic Team



INFOS

- » ÉDITEUR : SEGA
- » DÉVELOPPEUR : SONIC TEAM / TRAVELLER'S TALES
- » SORTIE : 1996
- » SUPPORT : MEGA DRIVE
- » GENRE : PLATEFORMES



» [Mega Drive] Peu après le début du premier niveau de *Sonic 3D*, on entame sa première boucle.



» [Mega Drive] L'intro cinématique du jeu s'achève sur Sonic qui saute vers le joueur, poing en avant. Tu parles d'un accueil!

étaient occupés à faire *NiGHTS*. Il était important que la Sonic Team ait un titre-phare sur la Saturn."

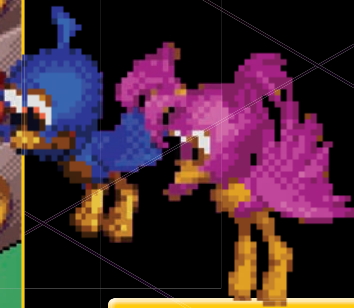
Étant donné que la production de ce nouveau *Sonic* est externalisée, les développeurs optent pour une vue isométrique pour le distinguer des *Sonic The Hedgehog* conçus en interne : "Je crois que la Sonic Team voulait autre chose qu'un jeu de plateforme 2D traditionnel parce que c'était une autre équipe de développement – celle de Traveller's Tales", nous dit Sato. "La Sonic Team pensait toujours en amont au prochain *Sonic*, et je crois qu'ils avaient quelques idées pour la Saturn. C'est pourquoi ils ne voulaient pas que Traveller's Tales fasse le même genre de jeu."

Dans le même ordre d'idée, les sprites isométriques du jeu ne sont pas en *pixel art*, mais se composent de polygones : "Sonic peut se tourner dans 16 directions différentes", se souvient Jon, "et donc une animation de course de 12 images

prend à elle seule 192 *frames* qui doivent toutes être correctement dans la perspective. Les sprites classiques n'étaient donc pas vraiment une option. Le jeu à deux a lui aussi été écarté : on a vite compris que la machine aurait déjà du mal à afficher une vue isométrique plein écran, alors il était inimaginable d'envisager un jeu en écran splitté. On a donc lâché l'idée."

"Certains designs ont été faits en Angleterre, car il était parfois plus facile de travailler directement avec Jon et les graphistes de Traveller's Tales", se souvient Sato. "J'ai fait venir Miyoshi-san et Yasuhara-san en Angleterre, où ils sont restés trois ou quatre mois. Ils ont surtout travaillé sur les cartes des niveaux. Iizuka-san était très pris par d'autres projets, mais il a aussi participé depuis le Japon."

Les Flickies, costars du jeu, ont été imaginés par Youji Ishii, mais Sato n'est pas certain qu'il est à l'origine de l'idée d'en faire des partenaires de *Sonic*. "Ishii-san était le directeur du développement de la division grand public de Sega, à l'époque, et il était donc mon supérieur hiérarchique", raconte Sato. "Il m'a demandé d'aller chez Sega Europe pour travailler avec Traveller's Tales, mais je ne me rappelle plus qui a eu l'idée d'exploiter les Flickies dans le jeu. Peut-être Ishii-San lui-même ou peut-être quelqu'un de la Sonic Team. Par contre, je me souviens bien que c'est Jon qui a eu l'idée des Flickies de différentes couleurs, qui se comportent différemment." ►



SONIC 3D REVISITÉ

Jon Burton nous parle de son *Sonic 3D Director's Cut*...



Qu'est-ce qui vous a donné envie de revenir sur *Sonic 3D* ?

En voyant des tests vidéo récents du jeu, j'ai trouvé que certaines critiques étaient justifiées, et je me suis dit que beaucoup des problèmes évoqués pouvaient être corrigés, aujourd'hui. Et donc ça m'a donné envie de le faire, en ajoutant en prime la rejouabilité et les écrans de carte qu'ont des jeux plus récents. C'est de là que c'est parti.

Avez-vous été aidé par des anciens ou des employés actuels de Sega, pour votre *Director's Cut* ?

J'ai pris un café avec Simon Thomley, le programmeur de *Sonic Mania*, plus pour papoter qu'autre chose. Il m'a proposé son aide, mais je m'inquiétais des problèmes légaux que cela pourrait engendrer, si j'impliquais d'autres personnes, donc j'ai finalement choisi de tout faire tout seul.

Quelles sont les améliorations de ce *Director's Cut* ?

Le système de commande a été largement revu et il est bien plus jouable. J'ai ajouté une carte globale pour la rejouabilité, la chasse aux objets cachés et l'accès aux nouveaux modes de jeu. J'ai aussi intégré le Super Sonic, en suivant les règles des précédents *Sonic*. J'ai aussi mis un éditeur de niveaux et un système de sauvegarde par mot de passe.

À part une copie privée légale de la cartouche Mega Drive *Sonic 3D* et un émulateur PC, de quoi a-t-on besoin pour jouer à ce *Director's Cut* ?

Il vous faut le fichier de patch et un programme du nom de *Delta Patcher* – tous les détails sont sur gamehut.com. Et sinon, il y a le Steam Workshop (bit.ly/sonic3ddirectorscut), aussi.



DU MÊME DEV'

TOY STORY SUPPORTS :
MEGA DRIVE, DIVERS
ANNÉE : 1995

SONIC 3D SUPPORTS :
MEGA DRIVE, SATURN
ANNÉE : 1996

SONIC R (CI-DESSUS) SUPPORTS :
SATURN, PC
ANNÉE : 1997

► "Les gens de Sega proposaient surtout des idées, plus que de participer au développement", explique Jon. "Kats Sato était l'intermédiaire entre les deux équipes. C'est à lui qu'on doit le succès de cette collaboration. J'ai une petite anecdote pour vous : un jour, j'ai voulu lui montrer les capacités d'accélération de ma Lotus Turbo Esprit. J'ai écrasé l'accélérateur comme un fou, puis j'ai freiné comme un malade devant l'hôtel où il logeait. Malheureusement, j'avais accéléré juste devant une voiture de police qui m'a collé au train. Les policiers ont cru que j'avais volé la voiture et que je prenais la fuite. Et bien sûr, le bruit avait attiré l'attention des gens dans l'hôtel, notamment des dirigeants de Sega, qui regardaient ce qu'il se passait, le visage collé à la fenêtre de leur chambre."

Jon ne passe pas par la case prison et le développement se poursuit, avec

l'implémentation de bonnes petites idées originales, comme celle des ventilateurs. "Je crois que c'est une idée de Yasuhara-san", nous dit Sato. "On voulait vraiment faire quelque chose de différent, parce que le jeu isométrique est lui-même très différent de la plateforme 2D. C'est pour ça que Yasuhara-san a imaginé ce genre de choses."

D'autres idées sont aussi au programme, comme celle où Sonic peut se transformer en véritable missile à tête chercheuse. "Dans une vue isométrique, il est très difficile de bien viser les ennemis", explique Sato. "C'est pour ça que la *Blast Attack* fonctionne vraiment bien, parce que la visée est automatique. Sans cela, on fait des erreurs, on perd des anneaux, et c'est vite *game over*. Ça aurait clairement frustré les joueurs!"

Un aspect traditionnel des précédents *Sonic* a cependant été écarté, à savoir le power-up *Super Sonic*, qui ne collait pas avec le gameplay mêlant action et puzzle de ce volet isométrique. "Dès le départ, on l'a plus pensé comme un



» Kats Sato a travaillé sur *Sonic 3D* et *Sonic R*, mais aussi sur les *Clockwork Knight*.



» [Saturn] Les stages spéciaux de la version Saturn de *Sonic 3D* sont en 3D polygonale temps réel.



» [PC] Si les graphismes sont améliorés sur PC et Saturn, les niveaux sont pour le reste absolument identiques.

SONIC VS ROBOTNIK

Comment remporter tous les combats de boss de *Sonic 3D*



GREEN GROVE

□ Restez près de la boule à pointe quand Robotnik vous poursuit. Comme ça, quand sa soucoupe atterrira pour ramasser l'arme, vous serez assez près pour défoncer le dôme de verre.

RUSTY RUIN

□ Sautez sur la gauche quand il frappe le sol, et quand il vous soulève, attaquez la soucoupe de Robotnik en tournant, puis restez à gauche de la main pour éviter les projectiles.



SPRING STADIUM

□ Gardez vos distances pendant que Robotnik vous poursuit, et attendez que ses mains frappent le sol. Sautez alors sur le dôme en verre depuis les flancs ou par derrière.

DIAMOND DUST

□ Éloignez-vous de Robotnik quand il lâche ses bonshommes de neige explosifs et attaquez sa soucoupe quand il commence à cracher des boules de neige. Si vous vous faites geler, libérez-vous avec le bouton de saut.



jeu d'action-puzzle que comme un titre de combat-action", nous dit Sato. "Le *Super Sonic* servait à combattre des boss dans les autres *Sonic*, et donc ça ne fonctionnait pas avec les aspects plus 'puzzle' de celui-ci."

Tails et Knuckles, habitués de la saga, rejoignent Sonic dans cette aventure isométrique, non pas comme personnages jouables, mais plus comme gardiens des stages spéciaux. "Si on avait rendu Tails et Knuckles jouables, on aurait dû totalement revoir le design du jeu, vu que Tails peut voler et que Knuckles glisse. On aurait dû changer les cartes des niveaux pour que ça marche aussi avec ces personnages, et ç'aurait demandé beaucoup de temps et d'argent."

Les développeurs ont tout de même trouvé le temps de figurer une intro animée pour la dernière aventure de *Sonic* sur Mega Drive. Jon assure ne pas avoir été influencé par la présence d'une intro dans le dernier titre Saturn en date de la Sonic Team : "Je ne me souviens pas d'avoir vu l'intro animée de *NIGHTS*, mais je voulais vraiment en mettre une dans *Sonic 3D*. J'ai programmé le jeu en économisant tout ce que je pouvais comme mémoire, et j'ai surpris Sega quelques semaines avant que le jeu passe *gold* avec cette intro qu'on a réussi à faire rentrer."

Si les passionnés de plateforme 2D regrettent les changements de *Sonic 3D*, le jeu convainc majoritairement la critique et les ventes suivent. "Je ne me rappelle pas des notes, et je ne m'intéressais probablement pas aux ventes, mais je sentais que c'était un succès", nous affirme Sato. "Peut-être seulement parce que les divisions marketing et vente de Sega étaient contents de mon travail."



» [Mega Drive] Libérez cinq Flickies et vous pourrez les lancer dans un anneau téléporteur pour les mettre en sécurité.

Sato n'est pas tendre avec le jeu Saturn annulé qu'un portage de *Sonic 3D* est venu remplacer :

"*Sonic Xtreme* était très mauvais. On l'a révisé plusieurs fois en interne, mais ça n'a jamais atteint le niveau de qualité requis. Je crois que le marketing voulait un jeu *Sonic* sur Saturn, et les gens de Sega Japon étaient pris par d'autres titres. C'est pourquoi on a fait cette conversion de *Sonic 3D*."

Avec le recul, Sato s'avoue fier des particularités de *Sonic 3D*, mais il pense que le jeu aurait bénéficié d'un peu plus de temps de développement : "La vue isométrique de *Sonic 3D* permet de proposer un autre

type de gameplay que les *Sonic* en 2D, avec beaucoup d'éléments de puzzle. C'est très agréable à jouer, et je suis vraiment fier d'avoir participé à sa conception. Je regrette cependant qu'on n'ait pas eu le temps de produire plus de niveaux de jeu."

"C'est visuellement très réussi et aussi un titre très abouti techniquement qui remplit le cahier des charges que nous avait confié Sega", nous dit Jon, sans oublier d'ajouter : "Mais je préfère quand même ma version améliorée de 2017. J'ai toujours aimé la version d'origine, mais maintenant, je ne jure que par mon *Director's Cut*!"

On vous en parle dans un coin, d'ailleurs... ✨

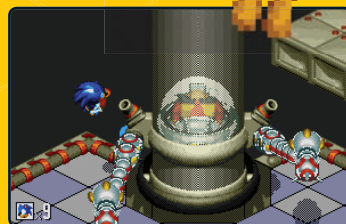


VOLCANO VALLEY

▢ Faites le plein d'anneaux en évitant les boules de feu, puis sautez sur un tuyau et attaquez en tournant à répétition pour frapper Robotnik – les anneaux vont absorber quelques tirs de boules de feu.

GENE GADGET

▢ Restez à l'avant et à l'extrême gauche ou droite du tapis roulant, là il n'y a pas de pieux, et attaquez Robotnik quand il arrête de balancer ses missiles.

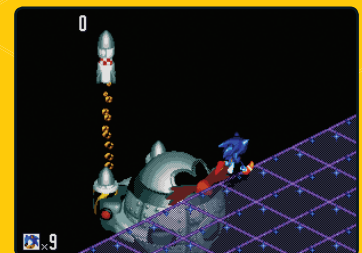


PANIC PUPPET

▢ Attendez que le robot s'apprête à vous frapper, et visez l'épaule qui clignote. Pour la seconde et la troisième partie, touchez une épaule puis l'autre, tout en évitant les projectiles.

L'ULTIME COMBAT

▢ Esquivez les armes les plus lentes, trouvez les *safe spots* pour éviter les lasers et les boulets, et servez-vous du *Spin Dash* pour esquiver les mains géantes. Attaquez entre deux salves.



Super Metroid

DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTEND VOUS ESBAUDIR

RÉTROVIRUS

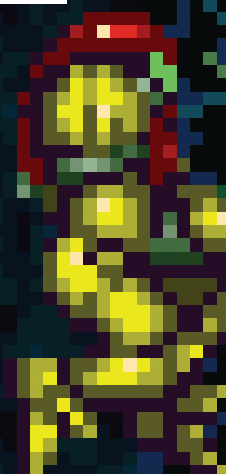


» SNES » 1994 » NINTENDO

On parle et on décortique souvent les graphismes, les mécaniques de gameplay ou les musiques des jeux, mais on oublie parfois que tout cela ne vaut rien en dehors du jeu en question dans sa globalité. Ces différents éléments sont les ingrédients qui modèlent l'ambiance du jeu – son esprit, sa tonalité.

Super Metroid est l'un des meilleurs exemples de jeu 16-bits où l'ambiance joue pour beaucoup. Bien sûr, on ne peut nier les qualités de son game design, de son environnement sonore ou de son *pixel art*, mais tout cela, on le découvre peu à peu en s'enfonçant dans la partie. Tandis que l'ambiance, elle, nous frappe d'entrée, dès les premiers instants, pour ne plus nous lâcher jusqu'au combat final contre Mother Brain. Chaque tableau, chaque action baigne dans une atmosphère dense, sombre, épique... et méchamment cool. Allez savoir, peut-être même que ces ténèbres biomécaniques à la Giger ont aidé les jeunes joueurs qui s'y sont plongés à l'époque à avoir moins peur du noir – à moins que ça n'ait eu sur eux l'effet inverse ! En tout cas, il est une évidence que personne ne pourra réfuter : les jeux qui nous marquent le plus longtemps et le plus profondément ne sont pas ceux qui ne brillent que par telle ou telle facette citée plus haut – graphisme, concept, blablabla. Ce sont ceux qui réussissent à nous plonger dans leur ambiance, à nous immerger dans leur univers, à nous donner des frissons – de peur, d'émotion, de tout ce que vous voulez.

C'est tout ce qu'on ne peut pas expliquer, parce qu'il faut le ressentir pour le comprendre. Le vivre, en somme. ✨





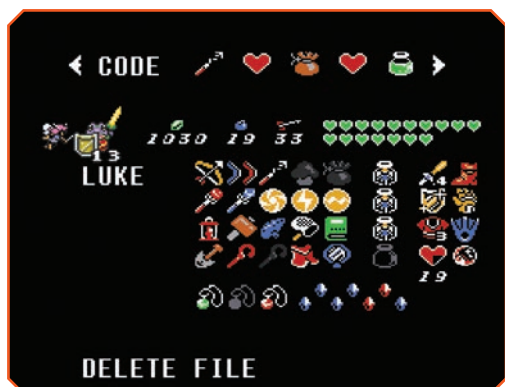
ON S'REFAIT

L'AVÈNEMENT DU R



Ça vous est déjà arrivé de tant aimer un jeu que vous rêveriez de revenir en arrière pour le redécouvrir comme la première fois, encore et encore ? Genre... indéfiniment ? Eh bien justement : une communauté de passionnés concocte des *mods* qui transforment de grands classiques du jeu pour que chaque partie soit différente...

Au cours d'une sombre nuit, le jeune Link reçoit un message dans ses rêves : celui d'une princesse prisonnière d'une forteresse qui se dresse non loin de l'humble logis du non moins humble héros en devenir. Ce dernier trouve l'entrée de la citadelle condamnée, mais il s'y glisse par un passage secret caché derrière un buisson et tombe sur son oncle, blessé et fâché de voir que son neveu lui a désobéi, alors qu'il lui avait ordonné de ne pas sortir. Ceci dit, il confie à Link quelque chose qui l'aidera à surmonter les pièges et dangers des salles bien gardées qui l'attendent : un seul et unique rubis. Non, pas l'épée et le bouclier de la version originale que vous connaissez. Et ce n'est là qu'une des centaines de variations possibles, car en lieu et place d'un rubis, ç'aurait aussi bien pu être une paire de tongs ou un champignon. Bienvenue



» [SNES] N'espérez pas récupérer tous les objets à chaque fois, mais beaucoup sont superflus : vous apprendrez à repérer ce dont vous aurez vraiment besoin.



» *Ocarina Of Time* est un des plus longs *randomisers* actuels, surtout si le générateur place des objets cruciaux après de longues chaînes de quête.

“J’ai amassé des tas de connaissances sur les mécaniques, les *glitches* et les subtilités du jeu”

ChristosOwen

dans le monde des *randomisers*, où vous pouvez mettre au rencard tout ce que vous connaissez de la progression des grands classiques du jeu, bousculée par une bonne dose d'aléatoire.

A Link To The Past est sorti voici un quart de siècle, et au fil du temps, les joueurs les plus passionnés sont devenus des experts des systèmes sous-jacents qui régissent le jeu, parfois plus encore que leurs créateurs. La progression linéaire des *Zelda* traditionnels, basée sur l'utilisation d'objets, fait que les *runs* standard suivent plus ou moins les mêmes parcours. Si ce n'en est pas moins fascinant à suivre, la communauté des fans a développé diverses idées pour retourner ce grand classique afin de créer quelque chose de différent à chaque partie, histoire aussi d'assurer un spectacle plus varié. C'est certes un peu sacrilège de tripatailler le game design impeccable de Nintendo, mais dans un sens, ça redonne

LE JEU !

FROM RANDOMISER



» Vous trouverez facilement des streams de grands joueurs s'affrontant sur des randomisers et toutes les ressources nécessaires pour vous lancer vous aussi.

des couleurs à un jeu intemporel.

"Je participe à l'élaboration de *A Link To The Past Randomiser (ALTPR)* depuis la sortie de la toute première version", nous explique ChristosOwen, speedrunner devenu créateur de *mods*. "Le créateur d'*ALTPR*, Dessyreqt, a sorti une première version très basique sans rien d'autre que des coffres aléatoires. Rien de plus. Pas de morceaux de cœur, de NPC, de cœurs de boss, d'objets autonomes, etc. Il avait fait ça tout seul, et ça m'a tout de suite intéressé. La communauté des speedrunners, dont je faisais partie depuis 2011, commençait à faire la course pour le fun, parfois plusieurs fois par jour. D'ailleurs, les *puzzle races* sont un peu les successeurs spirituels du *randomiser* : ce sont des défis spécifiques dans la version originale du jeu qui demandent une bonne connaissance des glitches et des solutions inventives. J'adorais ces courses et j'en avais moi-même créé pas mal."

Ces 'courses' demandent souvent de vaincre certains boss avec des objets spécifiques ou sans certains autres, obligeant le joueur à exploiter des *glitches*

et des routines détournées qu'on retrouve également dans pas mal de générateurs aléatoires.

"Vu que j'étais un des speedrunners les plus rapides du moment et que j'avais créé beaucoup de *puzzle races*, j'avais amassé des tas de connaissances sur les mécaniques, les glitches et les subtilités du jeu", nous dit Chris. "J'étais donc en bonne place pour aider au développement du *randomiser* et voir jusqu'où on pourrait pousser le projet. Pour accéder à certains lieux, Link doit posséder des objets bien précis. Mais le jeu est construit de sorte qu'on peut atteindre plusieurs régions et lieux avec différentes combinaisons d'objets. Au début, j'ai surtout affiné et optimisé cette logique d'inventaire, afin d'améliorer la façon dont les objets sont générés aléatoirement dans le monde de jeu pour que toutes les sessions générées par le *randomiser* soient viables et qu'on puisse terminer le jeu."

Le terme 'aléatoire' mérite cependant quelques éclaircissements.



» [GBA] Oui, ces attaques sont du mauvais type. Non, ce ne sont pas les stats de base non plus. Et ne parlons même pas du fait que Kyogre ait l'aptitude Turbo (*Speed Boost*)!



MATEZ ÇA

Vous hésitez encore à vous lancer dans les *randomisers*?
Matez ces *runs* qui risquent bien de vous convaincre...



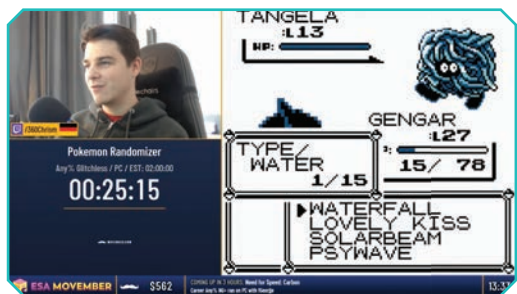
ALTTPR RACE, AGDQ 2018

□ Un affrontement entre l'expert du speedrun Andy et le développeur de mods ChristosOwen ne peut qu'être titanesque... et instructif, puisqu'ils commentent en direct leurs actions. Un spectacle à la fois enrichissant et divertissant, et un run sans épée qui réserve donc des combats de boss pour le moins créatifs...



SMZ3 2V2 CO-OP TOURNAMENT 2018

□ SMZ3 fusionne deux classiques de la SNES, *Super Metroid* et *A Link To The Past*, et mélange les objets-clés des deux jeux pour encore plus de folie aléatoire! Lors de cet événement, les *runs* se sont joués en duo, histoire de faciliter un peu – rien qu'un peu – les choses.



RANDOMISER POKÉMON ROUGE/BLEU, ESA NOVEMBRE 2018

□ Le maître Pokémon 360Chrism affronte une version remixée du premier jeu, où tout a été mélangé, des Pokémon de départ aux objets sur la carte, en passant par les attaques. L'Ectoplasma sauvage de niveau 2 est une belle prise, certes, mais on aurait quand même aimé qu'il choisisse Ronflex comme Pokémon de départ...



» [SNES] Certains *mods* ne se contentent pas de changer l'emplacement des objets-clés.



► Chris et ses acolytes ont réussi à concevoir une routine logique qui dépend moins du hasard qu'on peut le penser et distribue les objets-clés de manière à ne jamais bloquer la progression, même si ce n'est pas toujours évident. Il faudra parfois par exemple utiliser un rebond de charge ou un saut à bombe pour passer un gouffre qu'on traverse normalement au grappin, par exemple. Cela nous amène à voir autrement la progression linéaire 'normale' de *A Link To The Past*, comme si le jeu avait été conçu pour permettre d'avancer de différentes manières, au point où certains objets supposés cruciaux s'avèrent finalement dispensables.

"Link peut accéder à la plupart des régions avec différents objets, ce qui veut dire que les choses sont plutôt non-linéaires", explique Chris. "À chaque partie, on suit un cheminement très différent, avec des inventaires différents. Votre première partie peut très bien vous emmener au Monde des Ténèbres en battant Agahnim, en allant dans son château avec la Cape Magique, puis en partant vers l'ouest en traversant un pont écroulé avec le grappin et les palmes. Votre partie suivante va peut-être vous obliger à trouver le marteau et le Gant de Puissance et à prendre un portail au sud d'Hyrule. Dans votre troisième *run*, vous allez peut-être devoir trouver les Moufles du Titan et passer par un portail près du village Kakariko! Il y a une large variété d'objets dans le jeu. Le fait qu'on les sorte dans un autre ordre que celui prévu





ON S'REFAIT LE JEU : L'AVÈNEMENT DU RANDOMISER

vous oblige à être créatif, bien plus que dans la version originale. Par exemple, sans épée, vous pouvez terminer la scène du sauvetage de Zelda du début en vous servant des blocs de la Canne de Somaria pour vous débarrasser des ennemis.”

A *Link To The Past* n'est bien sûr pas le seul jeu à bénéficier du traitement des randomisers.

Celui de *Pokémon*, par exemple, offre un tel éventail d'options qu'un run peut s'achever à tout moment. On peut se contenter modestement de seulement remplacer aléatoirement les Pokémon de départ, quitte à les remplacer rapidement s'ils ne font pas le poids, mais on peut aussi faire les choses en grand et tout randomiser : les types de Pokémon, leurs évolutions, leurs stats, leurs attaques, leurs dégâts de base... Et là, ça devient méchamment plus compliqué, surtout si vous ajoutez par-dessus des CT à usage unique.

Le principe ne se cantonne pas aux jeux les plus anciens : les *Dark Souls* et consorts ont aussi droit à ce genre de mods, avec pléthore d'options. Certaines se contentent de déplacer des ennemis de base, d'autres mélangent les objets du jeu, d'autres encore remplacent les ennemis de base par des boss pour les plus téméraires et les streamers avides de démontrer leurs talents face à ce genre de défis ridiculement hardcore.

“J'adore *ALTP* et son *randomiser*,

“C'est tellement amusant que tout le monde devrait essayer!”

ChristosOwen

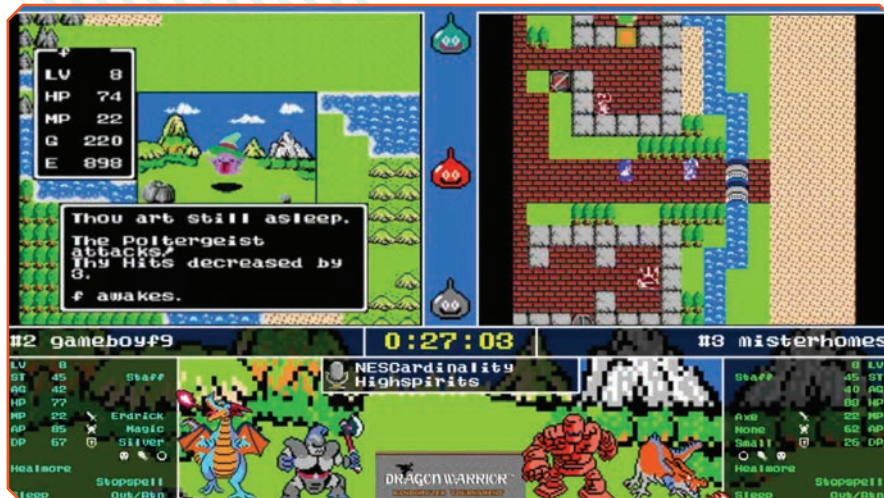


» [SNES] Parfois, vous trouvez une chouette amélioration d'arme, et parfois, pas d'arme du tout. Auquel cas, mieux vaut repousser l'attaque du prochain boss...

mais ça a pris beaucoup plus d'ampleur que je ne l'aurais cru”, nous dit Chris. “On a une communauté *Discord* de près de 15.000 utilisateurs, de gros tournois – dont certains avec des prix plutôt substantiels – et il y a encore des courses, plusieurs fois par jour, tous les jours ou presque. C'est tellement amusant que tout le monde devrait essayer!”

Tout le monde peut certes se lancer, mais pour réussir dans le petit monde de l'aléatoire, il faut disposer de solides connaissances du jeu de base et d'un grand sens de l'adaptabilité afin de surmonter les défis inattendus qui se dressent sur votre route.

Bien sûr, il n'y a pas de *randomiser* pour tous les jeux, aussi la communauté des amateurs de défis de ce type s'imposent-ils des règles spécifiques à suivre impérativement pendant leurs runs. Mais petit à petit, les rangs des *randomisers* se garnissent. “J'adorerais voir un *randomiser Majora's Mask*”, nous dit ChristosOwen. ▶



» Les classiques du RPG sont du pain béni pour l'aléatoire, mais les générateurs peuvent être cruels. Priez pour partir du bon pied dans des conditions décentes et ne pas trop en baver!



PAROLE DE PRO

Veetorp, créateur de mods, explique pourquoi il aime faire mumuse avec les randomisers...



Quel a été votre principal rôle dans le projet ALTTPR, et quel a été le plus gros obstacle que vous ayez rencontré ?

Je me suis occupé du développement du *randomiser* vers la version 8. J'ai écrit le code du site web et de l'algorithme de randomisation. La principale difficulté, au début, c'a été de trouver un moyen simple et rapide de patcher les fichiers binaires dans le navigateur. Puis de s'assurer que la randomisation était suffisamment aléatoire. Les connaissances de ChristosOwen ont été essentielles pour l'organisation du travail et pour résoudre les problèmes de logique de jeu. Et sans les talents de KatDevsGames, Smallhacker et Zarby89 en assembleur, on aurait été perdus.

Pourquoi A Link To The Past fait-il un si bon support pour un randomiser ?

C'est comme s'il avait été conçu pour ça. Il y a 216 emplacements uniques avec des objets, dans le jeu, pour la plupart accessibles de différentes façons. Ça permet de faire apparaître les objets à beaucoup d'endroits différents, et donc l'expérience est différente à chaque fois.

Quels sont les autres jeux qui, à votre avis, mériteraient le même genre de traitement ?

Il y en a tellement ! La plupart de ceux que j'aime tout particulièrement ont déjà des *randomisers*. Leurs communautés sont généralement plus modestes que celle autour d'A Link To The Past, mais *Zelda* est de ces jeux qui ont une aura 'nostalgique' incroyable. Personnellement, je me suis occupé du *randomiser* de *Goonies 2*, sur NES. Quand j'étais gosse, je n'arrêtais pas d'y jouer !

La popularité des randomisers sur Twitch et YouTube vous étonne-t-elle ?

Je n'imaginais pas que ça puisse devenir aussi populaire. Quand j'ai commencé à m'y intéresser, on n'était qu'une poignée de potes. Puis on s'est retrouvés à organiser des petits tournois de 80 *runners*, et ensuite, c'était partout !

Qu'est-ce que ça fait de réinventer des classiques pour les apprécier et y jouer différemment ?

C'est génial. J'apprends comment les grands jeux ont été conçus, à force de fouiller le code en quête du moindre petit secret. Et puis, savoir que les gens s'éclatent avec ce que j'ai fait, en y jouant ou comme spectateurs, c'est aussi formidable.

Quels conseils donneriez-vous à ceux qui veulent se lancer dans les randomisers ?

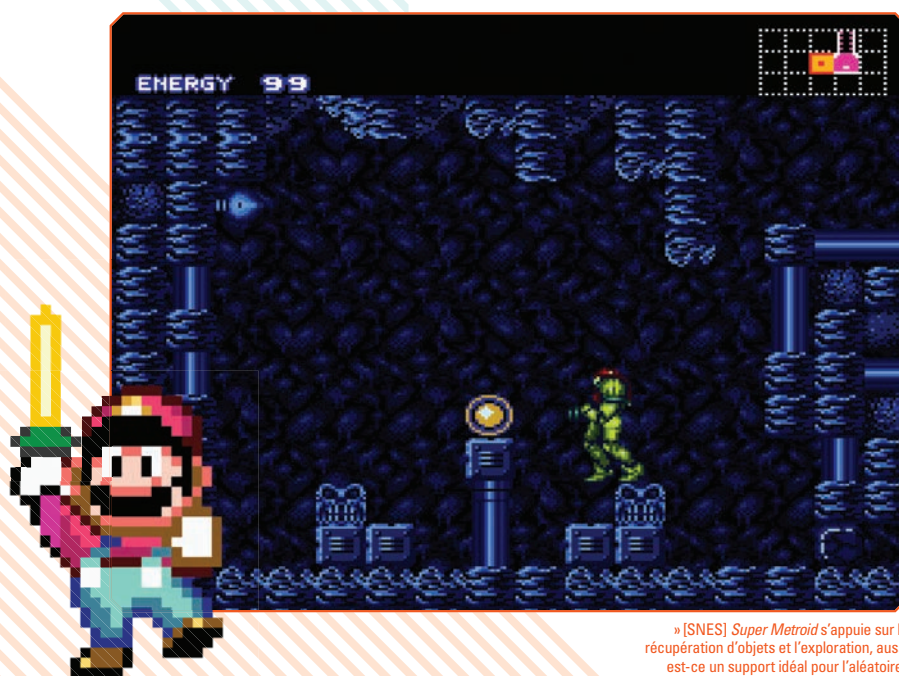
Il existe des tas de ressources en ligne, des communautés très ouvertes et aidantes pour guider les nouveaux venus. Il y a des tas de sites pleins d'informations pour tous ceux qui veulent jouer ou même juste être spectateurs.

“l'intérêt d'un *randomiser*, c'est de pouvoir apprécier un jeu à son potentiel maximum”

ChristosOwen

► “Je crois que le jeu a un énorme potentiel de variation. Et puis, vu que le *randomiser* d'Ocarina Of Time a le vent dans les voiles, je croise les doigts pour que le tour de *Majora's Mask* vienne !” Les jeux rétro ne sont pas les seuls à bénéficier de ce traitement aléatoire, qui rejoint naturellement le principe des *rogue-like*. *Ori And The Will Of The Wisps* intègre par exemple des défis chronométrés à génération procédurale, tandis que des *rogue-like* plus traditionnels comme *Dead Cells* sont au sommet de leur popularité grâce à leurs univers en perpétuel changement.

Ce phénomène a tant le vent en poupe que pour certains joueurs, la génération aléatoire d'un seul jeu ne suffit plus : ils veulent se mesurer à plusieurs jeux en même temps. *SMZ3* est ainsi un mode hybride qui relie directement *Super Metroid* et *A Link To The Past*, avec quatre portes “mortes” qui dans chaque jeu ne mènent normalement qu'à des choses sans conséquences, mais qui ici permettent aux joueurs impétueux de sauter d'un titre à l'autre à volonté. Les objets des deux jeux sont mélangés dans les deux cartes, et selon ceux que vous trouvez, le cheminement en jeu peut être radicalement modifié. Autant dire que ce genre de *mods* extrêmes demande une parfaite connaissance des deux jeux et de ce que l'on peut faire de chaque objet. Mais c'est plus une curiosité que ce vers quoi tend aujourd'hui la communauté des *randomisers* : “Personnellement, je ne suis pas très fan des *randomisers* combos”, nous confie Chris. “Je trouve que c'est



» [SNES] *Super Metroid* s'appuie sur la récupération d'objets et l'exploration, aussi est-ce un support idéal pour l'aléatoire !

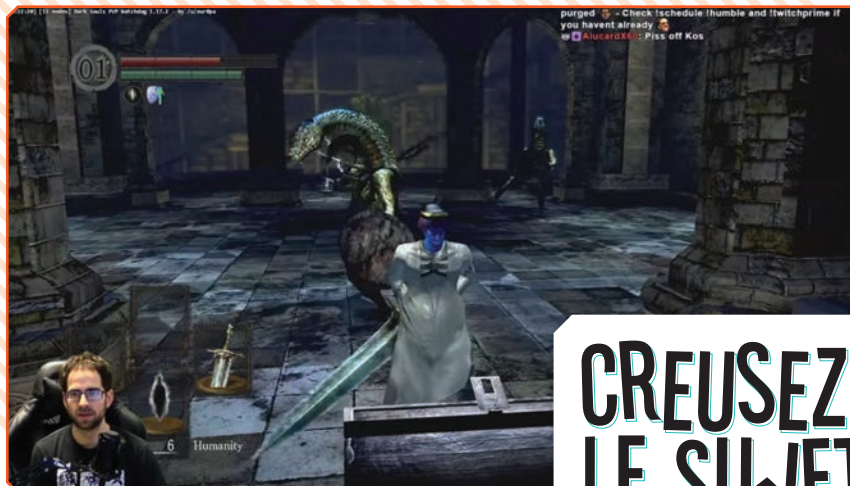


» [SNES] ALTTPR permet d'incarner toutes sortes de personnages. Vous rêvez d'incarner un Cactuar ? Un Mooglee ? Kirby ? Pas de souci, on a ça en stock.

absolument incroyable, techniquement, mais pour moi, l'intérêt d'un *randomiser*, c'est de pouvoir apprécier un jeu à son potentiel maximum, pas de combiner deux jeux ou plus ensemble. Ceci dit, je ne pense pas qu'on verra un jour des *randomisers* cross-console. C'est un pur hasard si *Super Metroid* et *A Link To The Past* exploitent des blocs de mémoire SNES différents et peuvent ainsi être combinés. Je ne suis pas sûr qu'on puisse le refaire sur deux autres titres aussi populaires, mais qui sait ?

Si les courses compétitives restent au cœur de la pratique, tout le monde peut s'amuser avec les *randomisers*, même s'il faut s'attendre souvent à de grosses difficultés. Mieux vaut donc avoir déjà fini le jeu normalement au moins une ou deux fois avant de se lancer.

"En général, les *randomisers* obligent les joueurs à utiliser les objets autrement et à se déplacer autrement, ce qui n'est pas forcément évident, quand on ne connaît pas parfaitement le jeu", souligne Chris. "Pas mal de gens nous disent qu'ils sont bloqués, sur notre *Discord*, et on a d'ailleurs ouvert un canal spécifiquement pour aider les nouveaux venus. Le moindre recoin du jeu peut s'avérer crucial avec un *randomiser*, et vu le nombre de cachettes secrètes qu'il y a dans *A Link To The Past* (munitions, *upgrades*, morceaux de cœur,



» Des streamers comme LobosJr jouent régulièrement à des *mods* aléatoires pour se mesurer à de nouveaux défis avec de nouvelles règles.

argent, etc.), il faut savoir où se trouve le moindre coffre, même le plus inaccessible, car il peut renfermer un objet essentiel. Si vous souhaitez sérieusement vous mettre aux *randomisers*, mieux vaut avoir des *trackers* (des cartes indiquant la liste et l'emplacement des objets) pour commencer. On en voit souvent dans les streams, surtout les courses, pour que les spectateurs suivent plus facilement ce qu'il se passe."

Si aujourd'hui, les streams de jeux tendent de plus en plus vers la négativité, chemin de moindre résistance et aimant à clics faciles, la passion des fans de *randomisers* est à la fois rafraîchissante et réconfortante. C'est aussi l'expression d'un amour cyclique : les fans les plus dévoués trouvent de nouvelles façons de jouer à d'anciens jeux, offrent aux joueurs de nouvelles choses à découvrir sur un jeu qu'ils pensaient connaître sur le bout des doigts, ce qui encourage les créateurs de *mods* à aller toujours plus loin. "On n'est pas payés pour ce qu'on fait, fondamentalement. C'est notre passion pour le jeu qui nous pousse à passer d'innombrables heures à explorer tout son potentiel", conclut Chris. "Je suis sincèrement très fier de ma contribution à ce projet. Je suis son principal porte-parole, je gère trois serveurs *Discord* sur ALTTPR qui rassemblent chacun plus de 10.000 utilisateurs, ce qui a un gros impact sur le développement. C'est vrai que ça me prend beaucoup de temps, et que ça empiète sur mon travail et ma vie sociale, mais ça vaut le coup !" ★



» [SNES] *A Link To The Past* est très apprécié de la communauté des *randomisers*, et certains *mods* modifient radicalement le jeu.

CREUSEZ LE SUJET

Quelques pistes pour en savoir plus sur les *randomisers*...

Vous trouverez difficilement tout au même endroit. Chaque *randomiser* a son propre site, certains utilisent des exécutables sur PC pour générer de nouvelles ROMs patchées, tandis que d'autres le font directement dans votre navigateur. La grande constante, c'est qu'il faut bien sûr posséder légalement la ROM originale du jeu. Mais sinon, vous pouvez vous servir de toutes sortes de sites et de programmes pour créer vos propres aventures "randomisées"...

A LINK TO THE PAST

□ Le *randomiser* du moment, et un bon point de départ. Commencez avec les générateurs pour débutants, avant de vous attaquer aux plus épineux. alttpr.com/fr

SUPER METROID

□ Il existe déjà des tas de combines pour péter la progression dans le jeu authentique, mais ce *mod* surenchérit clairement ! itemrando.supermetroid.run

POKÉMON

□ Ce programme peut bidouiller tous les classiques *Pokémon* et l'on peut librement choisir comment on souhaite modifier des tas de trucs grâce à ses nombreuses options. pokehacks.dabomstew.com/randomizer/

DARK SOULS

□ Vous pensiez que l'action-RPG de FromSoftware était déjà difficile à l'origine ? Attendez-vous à pleurer avec cette surcrouche de folie aléatoire. Ce *mod* change l'emplacement des objets, mais d'autres changent aussi celui des ennemis. On rigole moins, là, hein ? github.com/HotPocketRemix/DarkSoulsItemRandomizer

OCARINA OF TIME

□ Attention, celui-ci peut générer des runs très ardues ! Débrouillez-vous comme vous pouvez avec les options disponibles, mais ne venez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus... github.com/AmazingAmpharos/OoT-Randomizer



LE JEU QUI VA BIEN Final Fantasy IX

En 2000, Square a aussi opté pour une nouvelle approche stylistique pour sa célèbre franchise RPG, abandonnant les influences S-F qui prédominent dans les deux premiers *Final Fantasy* de la PlayStation pour revenir aux univers fantastiques des tout premiers volets. Bien lui en a pris, puisque *Final Fantasy IX* s'est écoulé à plus de 5 millions d'exemplaires.



La PSone

» CONSTRUCTEUR : Sony » ANNÉE : 2000

Atari a revisité sa 2600 vieillissante en 1986, dix ans après son lancement, et Sega et Nintendo ont fait de régulières mises à jour de leurs machines au fil du temps. Mais le premier grand succès du relooking console date de 2000, avec l'introduction de la PSone. Plus tard, les redesigns de la Game Boy Advance et de la Nintendo DS sauront aussi séduire le public, mais la PSone a su revitaliser son marché comme aucune autre.

Très soignée, la PSone est

sensiblement plus petite que la première PlayStation et son look n'a pas vieilli, avec ses angles arrondis. Bien sûr, il y a eu quelques concessions – les ports Série et Parallèle manquent à l'appel –, mais c'est quand même une très jolie machine qui en plus donne accès à un formidable catalogue de jeux très variés. Pas étonnant que ses ventes, la première année, aient éclipsé celles de toutes les autres consoles du moment, y compris celle de la toute fraîche PlayStation 2. *



Saviez-vous ça ?

□ Le top de la frime, c'est l'écran LCD à brancher directement sur la PSone, mais attention : il est zoné !

PROCESSEUR : 32-BITS, COMPATIBLE MIPS R3000A (CADENCÉ À 33,8688 MHZ)

MÉMOIRE : 2 MO DE RAM PRINCIPALE, 1 MO DE RAM VIDÉO, 512 KO DE RAM AUDIO

AFFICHAGE : GEOMETRY TRANSFORMATION ENGINE
(180.000 POLYGONES TEXTURÉS PAR SECONDE)

SYSTÈME D'EXPLOITATION : BIOS PLAYSTATION (512 KO)

AUDIO : PUCE AUDIO SONY 16-BITS (24 CANAUX ADPCM/MIDI)

SUPPORT : CD-ROM (650 MO, LECTEUR 2X)

LE PETIT GUIDE DES JEUX D'ENQUÊTE

Carnet : *check*. Pardessus élimé : *check* : Chapeau informe : *check*.
Attitude un brin désabusée : *check*. Bien. On est prêts à enquêter
sur notre sélection des plus grands jeux vidéo d'investigation...

L'être humain adore les mystères. Ils sont irrésistibles. Ils nous aspirent, nous envoûtent, nous font crever d'envie d'en découvrir ou d'en dévoiler les réponses. Les polars et les films noirs titillent cette fascination depuis longtemps, empilant les cadavres, fomentant toutes sortes de conspirations en distillant indices et protagonistes douteux pour instaurer un climat de menace qui nous persuade d'autant plus que quelque chose se trame. Les jeux vidéo ne pouvaient pas ne pas les imiter.

Deadline, sorti en 1982, est un des tout premiers jeux vidéo d'enquête. Développé par le spécialiste du jeu d'aventure texte

Infocom, ce titre met le joueur dans la peau d'un détective enquêtant sur le suicide supposé d'un richard. Malgré sa nature textuelle rudimentaire, *Deadline* rassemble les ingrédients-clés du genre : un mystère à résoudre, des indices à rassembler pour y arriver, des suspects à interroger... et à accuser.

Deadline opte pour une approche très 'Agatha Christie', avec un environnement relativement clos et un petit cercle de suspects, un principe que reprendra *The Detective* en 1986. Dans ce titre C64, le joueur incarne un détective de Scotland Yard qui doit trouver le meurtrier parmi un groupe de suspects au sein du domaine McFungus, mais avec en prime une limite de temps pour résoudre le crime.

D'autres jeux élargissent le périmètre d'action et envoient les joueurs dans différents lieux, dans la grande tradition des polars à la Raymond Chandler et Dashiell Hammett. Citons ainsi le jeu Mac de 1985 *Déjà Vu*, porté sur NES et plus récemment sur PS4, Xbox One et PC, dans la compilation *8-Bit Adventure Anthology*, ou *Contact Sam Cruise de Microsphere*. Ce jeu de 1986 propose aux joueurs d'explorer un petit quartier d'une ville pour y résoudre diverses énigmes dans une ambiance très "Faucon maltais", avec tout ce que cela implique de clichés de durs à cuire et de femmes fatales. *Déjà Vu* était aussi dans le même



» [NES] On se réveille dans un bar, sans la moindre idée de qui on est... et ce n'est qu'une des nombreuses réponses à trouver dans *Déjà Vu*.

CHRONOLOGIE

Le casier des dossiers
de *Deadline* à *Obra Dinn*

○ Sortie du jeu d'aventure texte *Deadline* d'Infocom, qui sera disponible sur Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, DOS, Osbourne 1, Amiga et Atari ST.

○ *Déjà Vu* et son moteur de jeu *MacVenture* posent les fondations de bien des jeux d'enquête *point-and-click* à venir.

○ Sortie du premier *Police Quest*, qui aura des suites en 1988, 1991 et 1993 avant de changer radicalement de style en 1995 avec *Police Quest : SWAT*.

1982

1985

1987



» Chris Bateman a travaillé sur *Discworld Noir*, un jeu d'enquête des plus mémorables.

esprit et se déroule dans différents lieux du Chicago de 1941, à la recherche du véritable coupable d'un meurtre dont on vous accuse.

Déjà, dans ces premiers jeux, l'histoire et les personnages sont au premier plan. "Il n'y a pas de bon mystère sans bons personnages", nous dit Chris Bateman, designer sur *Discworld Noir*. "Les polars se construisent en grande partie autour de ces personnages, même s'ils sont parfois de gros archétypes. Les bons personnages sont les fondements d'un bon mystère, et leur identité est modelée par les dialogues, qui ont eux aussi un rôle fondamental."

Certes, les personnages et les histoires de ces premiers jeux du genre étaient assez simples, mais ces titres s'éloignent déjà bien de l'héritage des premiers jeux d'arcade et posent les bases sur lesquelles se construiront les jeux d'enquête qui vont leur succéder...

D' *Déjà Vu* et sa suite de 1988, *Déjà Vu II : Lost In Las Vegas*, ont tous deux un format *point-and-click* devenu indissociables des jeux du genre : "La thématique polar/

» [PC] Les néons urbains du film *Blade Runner* sont superbement retranscrits dans l'adaptation vidéoludique de Westwood.

» [PC] : Dommage que *The Wolf Among Us* n'ait jamais eu de seconde saison. L'espoir est-il encore permis, maintenant que Telltale n'est plus ?



enquête se marie merveilleusement avec les mécaniques des jeux d'aventure", nous dit Dave Gilbert, développeur de la série des *Blackwell* et fondateur de Wadjet Eye. "On explore, on parle aux gens, on ramasse des preuves, on résout des énigmes... En outre, le rythme des enquêtes est assez posé et réfléchi, ce qui s'accorde d'autant plus avec les jeux d'aventure."

Ce mariage entre les enquêtes et l'aventure a donné lieu à nombre de titres et franchises mémorables, y compris la saga mignonne des *Carmen Sandiego* de Brøderbund (lancée en 1985 avec *Where In The World Is Carmen Sandiego?*, avant maintes suites et une série animée) et les *Police Quest* de Sierra, une série née en 1987 avec *Police Quest : In Pursuit Of The Death Angel*. Les trois premiers volets ont été conçus par l'officier de ►

○ Sortie de *Mean Streets*, le premier jeu de la série des *Tex Murphy*. Les séquences "enquête" du jeu, entre les sections de tir et de conduite de voiture volante, deviendront le cœur de la saga.

○ Sortie des premières aventures de George Stobbart et de Nico Collard dans le premier volet des *Chevaliers de Baphomet*, qui aura des suites en 1997, 2003, 2006 et 2013.

○ Sortie de deux jeux d'aventure et d'enquête légendaires avec des mécaniques de jeu en temps réel : *Blade Runner* et *The Last Express*.

○ *Discworld Noir* et sa mécanique de carnet de notes feront des tas d'adeptes, des *Blackwell* à *Kathy Rain* en passant par *L.A. Noire*.

1989

1996

1997

1999

INCONTOURNABLES INVESTIGATIONS.

Les jeux d'enquête à essayer absolument

CONTACT SAM CRUISE

□ Suite au coup de fil d'une femme fatale, Sam doit résoudre une succession d'énigmes en explorant un petit quartier de la ville et en se déguisant pour éviter la police et les gangsters hostiles du coin. L'enquête de ce jeu ZX Spectrum de Microsphere n'est pas des plus originales, mais ce n'en est pas moins efficace.



BLADE RUNNER

□ Le jeu reproduit à merveille l'ambiance néon-cyberpunk du film de Ridley Scott. On fouille les scènes de crime en quête d'indices, on analyse des photos en zoomant dessus, et on lance des tests de Voight-Kampff pour découvrir qui sont les Répliquants, sachant que ça change à chaque partie.



BATMAN : ARKHAM ASYLUM

□ Entre deux bastons, il faut se creuser un peu la bat-cervelle ! Avec vos gadgets et un bon sens de l'observation, vous devrez découvrir des passages secrets, des solutions aux énigmes tordues du sphinx, ou tout simplement trouver l'indice qui fera progresser l'histoire...



HER STORY

□ Avec pour seule ressource une base de données d'entretiens vidéo, le joueur doit comprendre ce qu'il s'est passé. Il n'y a pas de chemin prédéfini, et l'on doit s'appuyer autant sur des déductions que sur son instinct pour rassembler les pièces du puzzle grâce aux indices distillés dans les vidéos.



RETURN OF THE OBRA DINN

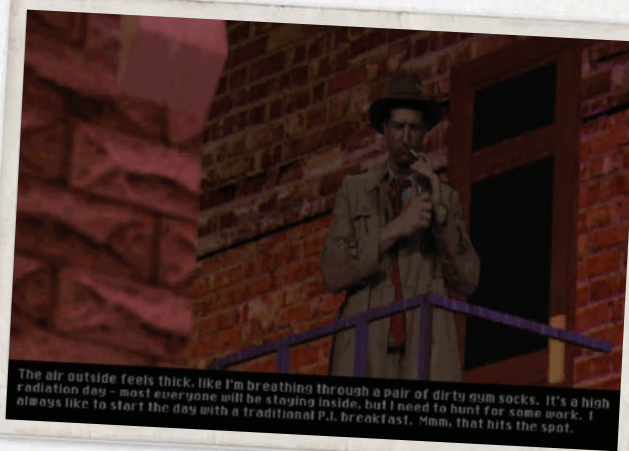
□ Le joueur doit enquêter à bord de l'Obra Dinn, un vaisseau abandonné à la Marie-Céleste, en explorant les lieux et en assistant aux morts généralement macabres des membres d'équipage, grâce à une montre magique qui les rejoue devant vos yeux. À vous de comprendre ce qui a bien pu se passer...



» [PC] L'enquête des *Chevaliers de Baphomet* gravite autour d'une intrigue centrée sur des révélations historiques.

► police retraité Jim Walls, qui a voulu rester le plus fidèle possible aux véritables procédures policières. Cette approche très pragmatique permet aux *Police Quest* de se distinguer des autres jeux d'aventure plus fantaisistes, en proposant une expérience de jeu plus ancrée dans le monde réel.

La série des *Tex Murphy* opte en revanche pour une interprétation plus 'exotique' du genre, avec un détective privé en trench-coat enquêtant sur des crimes dans un futur cyberpunk dystopique. Le premier volet, sorti en 1989, mélange les genres, mais sa suite de 1991, *Martian Memorandum*, revient à un gameplay point-and-click. C'est en 1994 avec *Under A Killing Moon* que Tex crève l'écran, avec son budget de 2 millions de dollars, sa mise en scène cinématographique avec cinématiques en FMV, acteurs digitalisés et environnements 3D. Suivront *The Pandora Directive* en 1996, *Overseer* en 1998 puis en 2014 un nouveau volet financé sur Kickstarter, *Tesla Effect : A Tex Murphy Adventure*.



» [PC] Les monologues de dur à cuire de *Tex Murphy* baignent totalement dans la grande tradition des polars et des films noirs.

LE PETIT GUIDE DES JEUX D'ENQUÊTE

○ Wadjet Eye ressuscite les aventures d'enquête en point-and-click 2D avec *The Shivan* et *Blackwell Legacy*.

○ *Arkham Asylum* est le volet de la série *Arkham* avec la plus grande dimension "enquête", même si l'on retrouvera des séquences d'investigation dans *Arkham City*, *Arkham Origins* et *Arkham Knight*.

○ *Deadly Premonition* sort, à la fois loué pour son esthétique et sa narration et critiqué pour son gameplay désastreux.

○ *L.A. Noire* fait entrer le jeu d'enquête dans la lumière des triple-A, tandis que *Gemini Rue* entretient la flamme du genre côté indé.

2006

2007

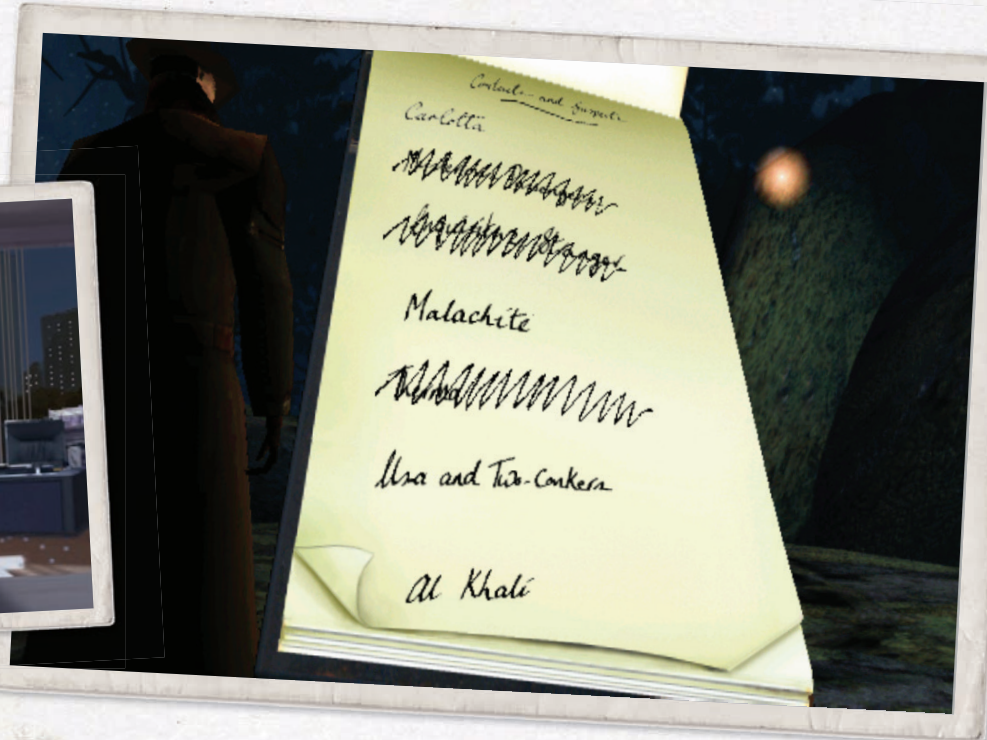
2010

2011

» [PC] Le carnet de *Discworld Noir*, où l'on combine les indices pour aboutir à des déductions et interroger des suspects, est une innovation formidable d'efficacité.



» [PC] Dans *The Blackwell Convergence*, Rosa et Joey aident les morts à passer dans l'après-vie.



Et puisqu'on parle de détectives, impossible évidemment de ne pas évoquer Sherlock Holmes. Le héros de Conan Doyle a eu son lot de jeux vidéo, dont le jeu d'aventure-texte *Sherlock* sur ZX Spectrum et Commodore 64 en 1984, l'adaptation du jeu de plateau *221B Baker Street* en 1987, ou encore les jeux FMV *Consulting Detective* sur Sega CD et PC, entre autres. Mais dans le petit monde du jeu vidéo, le nom de Holmes est aujourd'hui surtout associé à la série de jeux de Frogwares, lancée en 2002 avec *Le Mystère de la momie*, le premier de huit volets jusqu'au dernier en date, *The Devil's Daughter*, sorti en 2016. La franchise a évolué avec le temps en intégrant plusieurs mécaniques de jeu : récupération d'indices, choix moraux, options de dialogue, casse-têtes, etc.

"Bien que Sherlock soit un personnage extraordinaire, il n'a pas de pouvoirs surnaturels et ne se sert que de ses dons d'observation et de déduction pour résoudre les crimes", explique Maksym Riznyk, ex-concepteur narratif chez Frogwares. "Quand le détective explique son cheminement de pensée, ça fait 'cliquer' quelque chose' chez le lecteur/spectateur/joueur, qui se dit qu'il aurait pu le résoudre de la même façon s'il avait fait suffisamment attention."

"Bien que Sherlock soit un personnage extraordinaire, il n'a pas de pouvoirs surnaturels et ne se sert que de ses dons d'observation et de déduction"

Maksym Riznyk

C'est exactement ce que Frogwares a voulu retranscrire dans ses jeux *Sherlock Holmes* :

"On voulait livrer les indices et les pistes au joueur le plus rationnellement possible", ajoute Maksym, "mais c'est à lui de tout connecter. Je crois que tout le monde peut être un Sherlock Holmes. Il faut faire attention aux mêmes choses que lui, de la même façon. Tout doit être logique, et on peut obtenir ce sentiment avec certaines mécaniques de jeu. Vous voyez par exemple comment Sherlock peut apprendre des choses sur une personne rien qu'en l'observant ? On a une mécanique pour ça. Il y a aussi le palais mental où le joueur peut connecter les éléments de l'enquête et arriver à des conclusions, comme le ferait Sherlock."

Mais revenons un peu en arrière, dans les années 90 – un âge d'or pour les jeux d'enquête en point-and-click. C'est à cette époque qu'ont éclos des séries comme *Gabriel Knight* et *Broken Sword*



» [PC] *Police Quest* a certes des points communs avec les autres séries Sierra comme *Space Quest* ou *King's Quest*, mais s'ancre bien plus dans le réalisme.

(*Les Chevaliers de Baphomet*). Si dans les deux cas, on n'incarne pas un détective, techniquement, on retrouve aussi bien des énigmes classiques à base d'objets qu'une narration construite comme une enquête traditionnelle, d'un côté sur un meurtre mystérieux à la Nouvelle-Orléans, à l'évidence très inspiré du film néo-noir *Angel Heart*, et de l'autre une

○ Telltale applique sa formule pleine de choix moraux aux BD *Fable* avec *The Wolf Among Us*, où l'on enquête sur un meurtre au sein d'une communauté de créatures fantastiques.

2013

○ Sam Barlow, qui a travaillé notamment sur *Silent Hill : Origins* et *Silent Hill : Shattered Memories*, passe avec succès du côté indé avec son énorme succès *Her Story*.

2015

○ Sortie du *point-and-click* indé *Kathy Rain*, du fouineur *Orwell*, du thriller *Virginia* et du dernier *Holmes* de Frogwares en date, *The Devil's Daughter*.

2016

○ Sortie du très steampunk *Lamplight City* et du jeu d'enquête mâtiné de vaisseau fantôme, *The Return Of The Obra Dinn*.

2018

» [Xbox 360] : Certes, on se bagarre beaucoup dans *Batman : Arkham*, mais on enquête aussi pas mal.



“J’ai remarqué que les indices non résolus servaient toujours de charpente à de futures conversations”

Chris Bateman



» [PC] Le moindre petit détail peut donner des indices à *Sherlock Holmes* dans *Crimes and Punishments* de Frogwares.



» Maksym Riznyk a travaillé sur la série des *Sherlock Holmes* chez Frogwares.

► sombre conspiration dévoilée par des investigations sur une attaque terroriste.

Mais il y a aussi des jeux d'enquête plus classiques à cette période, comme le *Blade Runner* de Westwood, sorti en 1997, où l'on peut explorer une superbe réinterprétation du futur dystopique du film éponyme. On y incarne un *Blade Runner* du nom de Ray McCoy, qui chasse des Répliquants en interrogeant des NPC et en cherchant des indices. L'idée est ici que n'importe qui peut être un Répliquant, comme dans le film, et que ce principe est brillamment introduit par un système aléatoire qui change à chaque partie la nature de tous les personnages, qui peuvent donc aussi bien être Humains que Répliquants. On peut même découvrir qu'on est soi-même un Répliquant et rejoindre ses semblables dans leur lutte. Le jeu va encore plus loin en innovant avec un système en temps réel : pendant votre enquête, chaque personnage du jeu vaque à ses occupations, au lieu d'attendre sagement au même endroit que vous daigniez vous intéresser à lui.

“On ne voulait pas que le jeu s'axe sur les temps de réaction,

mais on voulait reproduire le rythme du film, qui alterne des scènes calmes d'ambiance et des explosions d'action intense”, explique le designer David Leary. “C'est pourquoi on a intégré ces éléments de temps réel. On voulait que le joueur ressente le caractère urgent de ses actes et ait l'impression que les autres personnages du jeu prennent des décisions qui affectent le dénouement de l'histoire.”

The Last Express, sorti la même année, joue aussi avec le principe de temps réel. Le joueur peut se promener librement à bord de l'Orient Express pour tenter de résoudre un meurtre en espionnant les conversations et en interagissant avec des personnages rotoscopés qui ont leurs propres occupations.

Nous avons jusqu'ici pas mal souligné les affinités entre les jeux d'enquête et les jeux d'aventure, mais il ne faut pas pour autant oublier ce qui les distingue. *Discworld Noir*, sorti en 1999, est un très bon *point-and-click* qui parodie le film noir au sein de l'univers du *Disque-Monde*, mais aussi une belle illustration des différences entre les deux genres.

Le designer Chris Bateman explique qu'après avoir lu des tas de romans de



LES PREUVES À LA LOUPE

Quels sont les fondements d'un bon jeu d'enquête ?

Les meilleurs jeux d'enquête vous laissent réfléchir tout seul et relier les indices pour progresser dans votre investigation.

Une atmosphère pesante doit tout aussi bien se dégager des dialogues que de l'environnement graphique.



Il faut de bons personnages pour que l'histoire fonctionne. Les dialogues doivent à la fois être divertissants et informatifs.

Rien de tel qu'un interrogatoire bien mené pour obliger le suspect à avouer ou à laisser échapper des indices...

Un bon jeu d'enquête a évidemment besoin d'un bon mystère pour accrocher le joueur, mais aussi de petites enquêtes périphériques qui enrichissent l'aventure – comme de trouver la véritable identité de ce troll...

Raymond Chandler et s'être immergé dans les classiques du film noir, comme ceux avec Humphrey Bogart et Lauren Bacall, il s'est avéré que ces sources d'inspiration pour *Discworld Noir* n'ont pas seulement impacté l'ambiance, les personnages et le scénario du jeu, mais aussi sa structure et ses mécaniques.

"Je crois que j'ai emprunté à Chandler son savoir-faire pour exploiter différents types d'indices à la fois comme piste pour l'étape suivante de la suite des événements, mais aussi comme élément du tableau d'ensemble qui relie tout au moment du dénouement", nous dit Chris. "J'ai aussi remarqué que les indices non résolus servaient toujours de charpente à de futures conversations, et ça m'a vraiment encouragé à abandonner les systèmes d'inventaire classique des jeux d'aventure dans *Noir*. Depuis que LucasArts a changé le jeu d'aventure avec *Maniac Mansion* et de *Secret Of Monkey Island*, les titres du genre n'ont plus

nécessité que deux systèmes de base pour fonctionner : un moteur de dialogues qui laisse le joueur choisir ce qu'il va dire, et un inventaire pour structurer les puzzles. En lisant Chandler, j'ai pensé que ce serait bancal de cantonner les indices à des objets et que ça limiterait le genre d'affaires possibles. J'ai compris que pour un jeu d'enquête, le moteur de dialogues et l'inventaire ne devraient être qu'une seule et même chose, à savoir le carnet où le détective griffonne ses notes. Une fois ce principe établi, tout s'est emboîté pour *Noir*. Le carnet est à la fois à la source des discussions et ce dont se sert le joueur pour les puzzles. Et vu que les indices sont considérés comme des 'objets' dans le moteur, ils peuvent interagir entre eux : on peut donc combiner un indice avec un autre pour 'fabriquer' de nouveaux éléments et débloquent de nouveaux indices. J'adorais ce principe – et je l'aime toujours autant !"

Comme le souligne Chris, dans un jeu d'enquête, l'histoire est un puzzle dont les témoignages des témoins, les mensonges des suspects, les indices et autres informations sont les pièces qu'on découvre et qu'on structure au fil de la partie.

Victimes de la mort annoncée (prématurément) du jeu d'aventure, les jeux d'enquête ont eux aussi connu une traversée du désert dans les années 2000, malgré quelques irréductibles comme les *Agatha Christie* sur PC et Wii ou les prolifiques séries des *Experts* et de *Nancy Drew*. Mais comme pour le jeu

d'aventure, le jeu d'enquête a ressuscité grâce au petit monde des développeurs indépendants. En 2006, Wadjet Eye fait partie des premiers à dégainer des *point-and-click* en *pixel art* à l'ancienne avec *The Shivan* (où un rabbin qui s'interroge sur sa propre foi enquête sur le meurtre d'une de ses ouailles) et le premier volet des *Blackwell*.

"Je me suis inspiré du film *Complot de famille* d'Alfred Hitchcock, pour *Blackwell*", nous raconte Dave Gilbert à propos de sa série d'enquêtes surnaturelles, où l'ami fantomatique du joueur, Joey, peut récupérer des informations sur les personnes récemment décédées. "Un des personnages principaux du film, Blanche, est une médium écervelée qui fait régulièrement appel à son guide spirituel, Geronimo. Il n'est dit nulle part si des dons sont réels ou non, mais je me souviens m'être senti mal pour Geronimo, obligé de rester à disposition de cette femme agaçante. Je voulais raconter l'histoire d'une médium et d'un guide spirituel, avec pour objectif que les joueurs ressentent de la sympathie pour cet esprit. C'est ainsi que les personnages de Rosa et de Joey sont nés."

Rosa Blackwell n'exploite pas que son esprit spirituel au cours de ses investigations, mais elle se sert aussi de son fidèle carnet de notes, qui se remplit progressivement au fur et à mesure qu'elle collecte des informations. "J'ai repris presque trait pour trait le principe de *Discworld Noir*", nous confirme Dave. "C'est un très bon moyen d'interagir avec une enquête, et je suis étonné qu'il n'y ait



» [PC] Le système de base de données informatique de *Her Story* est à la fois très original et terriblement efficace narrativement.

ENQUÊTES PAS TRÈS NORMALES

Des titres du genre qui sortent des sentiers battus...



PHOENIX WRIGHT : ACE ATTORNEY

□ Vu que la police se trompe presque toujours de coupable, Phoenix Wright doit enquêter de son côté pour trouver les preuves de l'innocence de ses clients. Les procès sont de vrais combats où chacun balance preuves, déductions et témoignages à gogo. De l'humour surréaliste, du n'importe quoi très japonais... On adore !

DANGANRONPA

□ Un drôle de nounours psychopathe organise une lugubre tuerie entre des étudiants enfermés dans un bâtiment. Quand un meurtre se produit, un procès s'ouvre, et si le coupable est correctement identifié, il est exécuté. Sinon, il est libéré et les autres sont tués.



SNATCHER

□ Certains aspects du jeu d'enquête cyberpunk d'Hideo Kojima n'ont pas ben vieilli, comme l'option glauque de renifler les NPC féminins. Mais cette histoire de croquemitaines voleurs de corps, où Kojima brise déjà le quatrième mur, n'en est pas moins captivante et intrigante.



» [Xbox 360] L'impressionnante technique de capture d'expression de L.A. Noire est incroyablement expressive... parfois un peu trop, même.

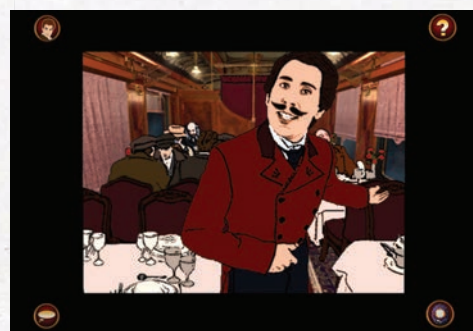
“Le mystère à résoudre doit être aussi captivant que les étapes qui y mènent”

Dave Gilbert

► pas plus de développeurs qui l'utilisent.”

Wadjet Eye enchaîne les jeux d'enquête : Gemini Rue en 2011, Technobabylon en 2015 et Unavowed en 2018. Autant dire qu'ils connaissent bien la recette : “Un bon jeu d'enquête doit jongler en même temps avec deux histoires : le ‘Que s'est-il passé’ et le ‘Que se passe-t-il ?’”, explique Dave. “Le mystère à résoudre doit être aussi captivant que les étapes qui y mènent. Mélanger ces deux aspects est moins facile qu'on ne le croit !”

Outre les jeux de Wadjet Eye, ces dernières années ont vu notamment The Wolf Among Us de Telltale en 2013, inspiré d'un comic-book, et Kathy Rain, en 2016, où une



» [PC] Bienvenue à bord de l'Orient Express dans The Last Express, un classique du point-and-click en temps réel.

jeune journaliste enquête sur la mort de son grand-père, armée elle aussi d'un carnet à la Noir. En 2018 est aussi sorti le victorien Lamplight City, où l'histoire s'adapte aux choix du joueur, qui peut épingler les mauvais coupables...

Mais les jeux d'enquête ne sont pas forcément tous des jeux d'aventure. Plusieurs titres ont tenté de mélanger le genre à des styles de jeu différents et de l'action. Batman : Arkham Asylum, sorti en 2009, montre que l'enquête et l'action peuvent s'accorder. Bien qu'on n'y fasse pas explicitement un boulot de détective – à part en résolvant les énigmes du Sphinx ou en suivant les traces des ennemis grâce à ses gadgets –, l'histoire adopte une structure de polar : Batman va d'un lieu à l'autre en suivant les indices qu'il découvre à chaque endroit, sans trop savoir ce qu'il va trouver.

Sorti en 2010, Deadly Premonition fusionne quant à lui la fiction de détective et les contes surnaturels dans un jeu mêlant survival horror à la troisième personne et l'investigation traditionnelle

D4 : DARK DREAMS DON'T DIE

□ Le titre dingue et surréaliste de SWERY a été développé pour illustrer les capacités de la Kinect de la Xbox One. On y incarne un détective amnésique qui peut revenir dans le passé en touchant des 'souvenirs' afin de trouver le meurtrier de son épouse.



GHOST TRICK

□ Vous avez deux mystères à résoudre : votre identité et votre mort. On rassemble des indices sur ces questions en se servant de ses tout nouveaux pouvoirs de fantôme pour empêcher que d'autres personnes se fassent tuer, en remontant le temps et en possédant des objets inanimés.

dans une chasse au tueur en série dans une petite ville surréaliste à la *Twin Peaks*. Un titre devenu culte malgré ses défauts, atténués en 2013 avec la sortie d'une version *director's cut*.

Avec *L.A. Noire* en 2011, Rockstar jette le jeu d'enquête dans un monde ouvert. Les scènes d'investigation côtoient les courses-poursuites et les fusillades dans un Los Angeles corrompu tout droit sorti des films noirs, mais aussi ancré dans de véritables affaires criminelles historiques qui forment le socle des enquêtes que le joueur va mener au fil de sa carrière. Le jeu met tout particulièrement à l'honneur un élément-clé des polars : l'interrogatoire. On pouvait déjà récolter des informations supplémentaires dans *Deadline* en mettant un suspect mal à l'aise en l'accusant au bon moment, on pouvait pousser quelqu'un à avouer ses crimes dans *Discworld Noir* en rassemblant les bons indices, et exposer les mensonges et les contradictions des témoignages à la barre des *Ace Attorney*, mais *L.A. Noire* opte pour une autre approche avec sa technologie de *MotionScan*. Les visages des acteurs sont scannés en détail de sorte qu'on puisse deviner s'ils disent la vérité en observant leurs réactions et mimiques. Bon, ça ne marche pas à tous les coups, par manque de subtilité (les acteurs en font parfois des caisses), mais l'approche est intéressante. Le concept n'a hélas pas payé pour la Team Bondi, qui a dû fermer en partie à cause des coûts élevés du *MotionScan*. Cela n'empêche pas les jeux d'enquête de continuer de chercher de nouvelles idées...

En 2015, l'excellent *Her Story* est un jeu



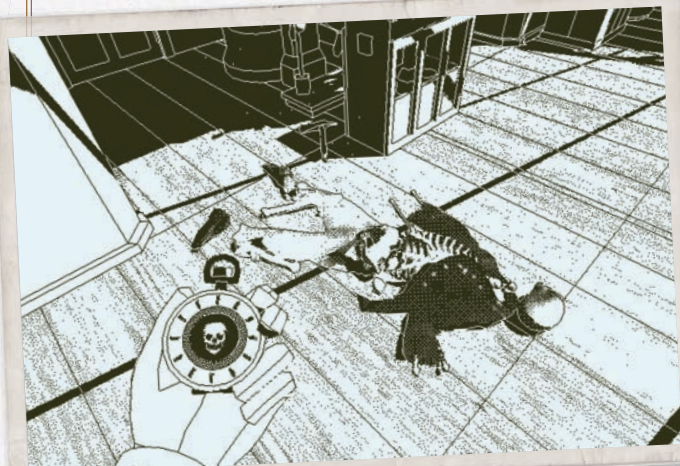
» Dave Gilbert est le fondateur de Wadjet Eye et veut remettre les jeux d'enquête point-and-click au goût du jour.



d'enquête très intelligent où l'on a accès à une base de données d'interrogatoires de police où des indices et l'intuition permettent de rassembler les pièces du puzzle pour comprendre ce qu'il s'est passé. En 2016, *Kona* fait glisser le jeu d'enquête dans le genre *survival* et *Orwell* le projette dans le monde moderne en laissant le joueur enquêter sur des citoyens par le biais de leurs interactions sur les réseaux sociaux. *Virginia* opte de son côté pour une approche plus impressionniste, préférant privilégier l'interprétation du joueur à la résolution d'énigmes pour son enquête sur une personne disparue. Et en 2018, Lucas Pope (*Papers, Please*) signe un jeu d'enquête sur un navire fantôme, *The Return Of The Obra Dinn*, où l'on peut revivre la mort macabre de l'équipage grâce à une montre magique, afin de comprendre ce qui leur est arrivé.

Les preuves sont incontestables : la fascination pour les mystères et les enquêtes qu'on évoquait en introduction de ce dossier n'est pas prête de se tarir. Pas besoin d'être un détective désabusé en trench-coat pour le déduire... ✱

» [PC] La montre magique d'*Obra Dinn* permet de rejouer les derniers instants de la victime. Quel détective ne rêverait pas d'en posséder une comme ça ?



Zillion II : The Tri Formation

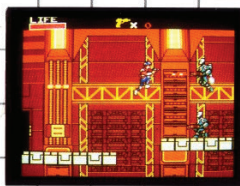
TOUT, TOUT, TOUT VOUS SAUREZ TOUT SUR LE ZILLION

RÉTROVIRUS



» MASTER SYSTEM » 1987 » SEGA

Zillion, c'est avant tout une obscure série animée de S.F. d'une trentaine d'épisodes où une poignée d'ados, les W.N. (les *White Nuts* – noix blanches), affrontent les Nohzas, une race bien déterminée à tuer tous les humains pour pondre ses œufs sur la planète Maris et s'y installer. *Zillion* a eu deux adaptations vidéoludiques, toutes deux sur Master System. Le premier volet est un titre dans la veine de *Metroid* et d'*Impossible Mission* (en beaucoup moins réussi, ne vous excitez pas), mais sa suite est essentiellement un shooter qui alterne les séquences de run-and-gun et des segments plus speedés sur une moto transformable en exosquelette de combat volant. Répétitif, le jeu est plutôt lassant, malgré une réalisation technique très correcte pour la console 8-bits de Sega et des niveaux à moto plutôt relevés – bien plus que les sections à pied qui font figure de promenade bucolique à côté. Les deux jeux ont plutôt bien marché, malgré leur côté très formaté sans grande originalité. La série est restée relativement obscure en Occident, avec juste un bref passage à la télé américaine et une sortie VHS d'un OAV. Il faudra attendre 2018 pour revoir *Zillion* sur Blu-Ray et comparer le générique de la série (une chanson dans la toute glorieuse splendeur des années 80) et sa version *in-game*, certes plus rudimentaire, mais plutôt bien retranscrite. Puis conclure que si les jeux sont potables, mais sans originalité, c'est peut-être tout bêtement par souci de fidélité envers l'anime. ★



Zillion™ II The Tri Formation™

They're at it again! The dreaded Norsia Empire is back... and stronger than ever before. This time they won't make any mistakes. Others have tried to stop them and all have failed. The evil Baron Ricks knows you are coming. And it's a trap! But you're the galaxy's last hope. Can you do what's never been done before?

Hilfe! Das gefürchtete Norsia Empire ist zurückgekehrt... und mächtiger als je zuvor. Diesmal wird es sich keine Fehler erlauben. Schon viele haben versucht, sich ihm in den Weg zu stellen--niemandem ist es gelungen. Der böse Baron Ricks weiß, daß Du kommst. Er will Dich in die Falle locken! Du bist die letzte Hoffnung der Galaxie. Wird Dir gelingen, was andere vor Dir vergeblich versuchten?

Les revoil! Le redoutable Empire Norsia attaque de nouveau, plus puissant que jamais. Cette fois-ci, ils se sont préparés avec soin. D'autres ont essayé, en vain, de leur barrer la route. Le dangereux Baron Ricks attend votre arrivée et il vous tendra des pièges! Vous êtes le dernier espoir de notre galaxie. Serez-vous capable de réaliser ce que personne n'a pu faire avant vous?

¡ Ya están aquí otra vez! El temible Imperio Norsia ha regresado... y más fuerte que nunca. Esta vez no cometerán errores. Otros han tratado de derrotarlos y todos han fallado. El malvado Baron Ricks sabe que usted se acerca y le ha preparado una trampa. Pero qué puede hacer! Usted es la última esperanza de la galaxia. ¿Puede usted hacer lo que nadie ha hecho hasta ahora?

Eccoli di nuovo! Il terribile Impero Norsia è ritornato... e più forte che mai. Questa volta non faranno errori. Altri hanno tentato di fermarli, ma nessuno ci è riuscito. Il diabolico Barone Ricks sa che tu stai per arrivare. E l'è una trappola! Ma tu sei l'ultima speranza della Galassia! Potrai fare ciò che non è mai stato fatto finora?

MK-5105-50



4 974365 633059



JAPANESE SOCIETY FOR RIGHTS OF AUTHORS,
COMPOSERS AND PUBLISHERS (JASRAC) LTD.

SEGA
SEGA ENTERPRISES LTD.

© 1988 SEGA Made in Japan

Zillion™ II

A Mega Cartridge

SEGA

5105

Zillion™ II The Tri Formation™

A Mega Cartridge™

For One Player



SEGA

Le Making Of de *The Longest Journey*

Ragnar Tørnquist, concepteur et auteur de The Longest Journey, nous guide entre les mondes futuristes et fantastiques de ce désormais classique du point-and-click...

The Longest Journey est une aberration. Sorti à l'origine en Norvège en 1999, alors que tout le monde annonce

la mort du jeu d'aventure suite à l'échec commercial de *Grim Fandango* et la fermeture de Sierra, le jeu a en prime un personnage féminin comme protagoniste principal de l'histoire – un choix trop risqué économiquement, pour beaucoup d'éditeurs. Bref, sur le papier, *The Longest Journey* aurait dû essuyer un échec cuisant. Mais non. Le jeu est non seulement encensé par la critique, mais devient aussi un gros hit commercial pour son développeur Funcom et prouve qu'on a peut-être enterré le jeu d'aventure un peu trop vite.

Si le succès de *The Longest Journey* réchauffe le cœur, on peut quand même se demander pourquoi un développeur a pu prendre de tels risques. La réponse nous est donnée par Ragnar Tørnquist, producteur, concepteur et auteur du jeu :



INFOS

» ÉDITEUR :
Empire Interactive,
Tri Synergy

» DÉVELOPPEUR :
Funcom

» SORTIE :
1999

» SUPPORT :
PC

» GENRE :
Aventure en point-and-click

LE MAKING OF DE THE LONGEST JOURNEY



» [PC] April Ryan découvre qu'elle est une "franchiseuse", et qu'elle peut voyager entre son propre monde, Stark, et celui d'Arcadia.



» [PC] La plupart des dialogues ne font pas avancer l'histoire ou la résolution des puzzles, mais viennent ajouter à l'ambiance et enrichir les relations avec les autres personnages.



» [PC] Le quartier de Venice contraste joliment avec ceux de Newport City, plus cyberpunk.

"C'était il y a longtemps", nous raconte-t-il. "On avait Internet, mais à l'époque, la diffusion de l'information était encore très différente et on était en plus dans une sorte de bulle, en Norvège. On savait qu'il y avait un monde au-delà du nôtre, mais on passait le plus clair de notre temps dans nos locaux sous la neige, à faire ce qu'on avait envie. On ne s'est pas vraiment intéressés au marché et personne ne nous a expliqué le contexte de l'époque. En tout cas, pas à moi. On voulait faire un jeu d'aventure en *point-and-click*, un genre que j'affectionnais tout particulièrement, surtout le premier *Gabriel Knight* et *Day Of The Tentacle*. On ne savait pas combien d'exemplaires ils en avaient vendus, mais on voulait faire quelque chose dans le même genre et on se disait que si on faisait du bon boulot, le public suivrait. C'était aussi simple que ça."

Ragnar ajoute que le processus créatif qui a modelé *The Longest Journey* est intimement lié à ce contexte, sans stratégies à long terme ni véritable vision marketing globale : "Ça a quelque chose de libérateur, de ne pas dépendre de *SteamSpy* et autres outils d'analyse marketing", nous dit-il. "Ce sont de bons outils, mais ils peuvent empêcher les développeurs de prendre des risques qui pourraient conduire à des choses extraordinaires. *The Longest Journey*

n'aurait jamais existé si on avait eu une division marketing ou une direction qui décide quels jeux il faut développer en s'appuyant sur des chiffres et des statistiques. Il n'a jamais été question de faire un titre plus commercial ou d'ajouter des éléments basés sur des études de marché. Jamais. On nous a fiché la paix. C'est l'un des gros avantages chez Funcom : on fait confiance aux créatifs. On se faisait juste engueuler quand ça prenait plus de temps et que ça coûtait plus cher que prévu. Vers le milieu de la production, je me suis fait engueuler par le plus gros investisseur de Funcom, qui m'a hurlé dessus pendant une heure et demie parce qu'on dépassait largement les délais et le budget."

Mais revenons aux origines du jeu, à l'étincelle qui lui donnera naissance : "Un de nos directeurs artistiques, Didrik Tollefsen, avait l'idée d'un jeu du nom de *Split Realities*, un titre de plateforme inspiré du jeu français *Heart*

Of Darkness. On en entendait parler pas mal à l'époque, surtout chez les animateurs et les artistes, parce que c'était vraiment superbe, visuellement. Didrik voulait faire un jeu dans ce genre, avec un monde divisé entre la science et la magie. J'ai pensé que ce ne serait pas une super idée de faire un jeu de plateforme, mais j'ai bien aimé ce principe de division entre le monde de la science et celui de la magie. J'ai rassemblé une toute petite équipe et proposé qu'on fasse un jeu d'aventure. J'ai rédigé un document de 200 pages qui esquissait presque toute l'histoire et tout ce qui allait se produire. Sauf la fin. On n'avait pas de fin, jusqu'à environ trois mois de la sortie du jeu. J'ai beaucoup de mal à écrire les fins. En gros, on s'est dit qu'on allait avancer sans savoir comment ça allait finir, et qu'on trouverait la fin en chemin. C'était un peu effrayant, d'autant qu'on avait un planning très serré, très optimiste, et complètement irréaliste. Je crois ►



» [PC] Profitez bien de ce joli coucher de soleil, car une tempête approche.

Le voyage continue...

Vous avez fini le jeu? Ne posez pas tout de suite vos valises...

Dreamfall : The Longest Journey

La suite de *The Longest Journey*, sortie sur PC et Xbox, raconte la suite des aventures d'April Ryan, mais introduit aussi deux nouveaux personnages : Zoë Castillo de Stark et Kian Alvane d'Arcadia. Le gameplay s'écarte de celui du premier volet avec une vue à la troisième personne, des combats et des séquences d'infiltration. Un jeu très correct, mais assez éloigné du concept *point'n'click* de son prédécesseur.



Dreamfall Chapters

Ragnar Törnquist et son nouveau studio Red Thread Games ont lancé en 2013 une campagne participative pour créer un nouveau volet de *The Longest Journey* et ont réussi à lever 1,5 million de dollars. *Dreamfall Chapters* continue l'histoire de Zoë et de Kian et s'inspire des jeux d'aventure à la Telltale, avec une histoire à ramifications qui évolue suivant les choix du joueur, avec une structure épisodique.

► qu'on avait prévu que ça prendrait entre 12 et 18 mois. C'était vers l'été 1996, donc le jeu devait être prévu pour une sortie fin 1997/début 1998. Finalement, ça nous a pris trois ans."

Assez tôt pendant le développement, le style global du jeu est établi : la récente émergence de DirectX et le manque d'animateurs nécessaires pour des animations 2D décident l'équipe à opter pour des personnages 3D sur des décors 2D.

Ces derniers participent grandement à l'attrait du jeu. Les environnements S.F. dystopiques du monde de Stark et les royaumes magiques d'Arcadia tiennent toujours bien la route aujourd'hui. "On a modélisé des scènes 3D avec la première version de 3D Studio pour tous les lieux du jeu, puis on a redessiné par-dessus pour qu'on puisse plus facilement respecter la perspective", explique Ragnar. "Et on savait où les personnages seraient

cachés par les bâtiments. Je crois que c'était une façon de faire assez originale. Le problème, c'est que tout était dessiné en 640x480, et donc on n'a pas le moindre *assez* haute résolution pour ce jeu. Il faudrait tout refaire de zéro, pour un remake HD."

La ville de Newport, où vit l'héroïne du jeu, April Ryan, est un des environnements les plus saisissants de *The Longest Journey*. Ragnar explique s'être inspiré des quatre années qu'il a passées à New York : "C'est basé sur *East Village*, où j'habitais. C'était une communauté étrange, animée, alternative." Il nous explique aussi que le départ d'April de la campagne pour la ville reflète sa propre expérience.

Newport est un monde futuriste chargé d'histoire, comme l'indique son architecture, où les nouvelles constructions sont bâties au-dessus des plus anciennes. "J'ai toujours été fasciné par les anciennes cultures et civilisations et par l'idée que le monde actuel est une couche au-dessus de plein d'autres", nous dit Ragnar. "Je crois que mes origines norvégiennes jouent aussi. L'Histoire de la Norvège remonte à bien plus loin que celle des États-Unis, et c'est un pays où l'ancien et le moderne se côtoient. C'est quelque chose que l'Amérique n'a pas, et je me suis imaginé ce que ça pourrait donner dans plusieurs siècles, en mêlant des architectures des années 20 et des bâtiments de 2220."



» [PC] Le système d'inventaire de *The Longest Journey* est classique et plein d'objets nécessaires pour résoudre des énigmes.



“On voulait faire un jeu mature, en termes de langage et de sujets abordés. On voulait parler de sexe, évoquer d’autres façons de vivre, etc.”

Ragnar Törnquist

The Longest Journey est aussi reconnu pour ses dialogues et sa narration qui évoquent des thèmes plus matures que la plupart de ses contemporains – le jeu suggère ainsi, par exemple, qu’April est partie de chez elle après avoir été violée par son père.

“Le réalisme n’est pas une fin en soi, mais j’aime bien qu’une histoire soit ancrée dans la réalité”, nous dit Ragnar. “Quand on faisait *The Longest Journey*, je lisais pas mal de comics *Vertigo*, en particulier *Sandman*. La plupart de ces BD ancrèrent des choses magiques et fantastiques dans la réalité. Ça me plaisait. J’ai voulu créer un monde crédible. C’est un monde futuriste, certes, mais on y incarne une jeune femme de 18 ans qui va en cours, qui vit dans un environnement crédible et qui a une vie crédible avant que tout ne bascule. Je ne voulais pas faire un jeu comique ou cartoon. On voulait faire un jeu mature, en termes de langage et de sujets abordés. On voulait parler de sexe, évoquer d’autres façons de vivre, etc. C’est le genre d’histoire qu’on voulait, c’était le type de joueurs adultes qu’on voulait. Et donc, il nous fallait concevoir cette réalité crédible.”

I l nous faut aussi souligner les faiblesses de *The Longest Journey*, à savoir la conception de ses énigmes. Ragnar reconnaît bien volontiers ce défaut : “Je crois que certains puzzles sont plutôt bons, mais certains sont horriblement mauvais. Vous voulez la vérité ? Je suis nul pour les énigmes. Je suis le genre de type qui écrivait aux magazines pour qu’on lui donne la solution. J’étais nul en puzzles et pourtant, j’en ai conçu pour le jeu, avec l’équipe. On n’avait ni philosophie, ni approche autre que le fait qu’on jouait à des jeux d’aventure et qu’on croyait savoir comment ça fonctionnait. C’était juste des combinaisons absurdes d’objets, sans logique, mais satisfaisantes, dans un sens. Je crois que certains puzzles cassent même méchamment l’ambiance du jeu, parfois. Pourquoi doit-on faire ces choses absurdes pour progresser ? Si je devais refaire un jeu dans ce genre, je délèguerais la conception des puzzles à d’autres personnes, pour qu’ils soient moins abstraits.”

Pour conclure, nous demandons à Ragnar s’il sait pourquoi *The Longest Journey* a si bien marché, en pleine période de marasme pour le jeu



» [PC] L’emplacement de la ville de Newport n’est jamais explicitement indiqué, mais Ragnar nous dit qu’il imaginait cette ville aux États-Unis, quelque part entre Seattle et San Francisco.

d’aventure : “Je crois qu’il a prouvé que les jeux d’aventure n’étaient pas morts. Je crois que ça tenait aux jeux disponibles à l’époque. *The Longest Journey* est un titre qui traite ses joueurs et son public comme des adultes, même si pas mal de jeunes y ont aussi joué.”

Ragnar suggère également que le choix d’un protagoniste féminin a aussi joué : “Ça illustre bien à quel point les éditeurs ne comprenaient pas le marché – et ne le comprennent pas plus aujourd’hui. L’industrie a toujours rechigné à mettre des femmes dans le premier rôle, mais je crois que plus de la moitié de notre public était féminin. Et c’est pareil pour les suites. Je sais que plus de la moitié des joueurs de *Dreamfall Chapters* sont des femmes. J’ai souvent entendu des joueuses me dire que *The Longest Journey* était le premier jeu auquel elles avaient joué, que c’est le premier jeu qui les a attirées et leur a donné envie de jouer à d’autres jeux. Je crois que c’est en grande partie dû à April Ryan.” ✱

Saviez-vous ça ?

□ Le Transfer Pak n'est pas zoné et presque identique dans toutes les régions. La seule marque distinctive, c'est un code produit au dos, qui indique l'origine du périphérique.

Transfer Pak

» SUPPORT : N64
» SORTIE : 1999

Histoire de tirer parti d'être le seul constructeur à proposer à la fois des consoles de salon et des consoles portables à la fin des années 90, Nintendo a sorti le *Transfer Pak* pour encourager les interactions entre les jeux Game Boy et des titres N64. L'appareil se branche sur le port d'extension d'une manette N64 et arbore un port pour les cartouches Game Boy et Game Boy Color. Le résultat n'est pas particulièrement esthétique et ça pèse sur la manette, mais ça fait le job.

Le Transfer Pak était vendu en bundle avec *Pokémon Stadium* de

HAL Laboratory, mais aussi disponible séparément et compatible avec 17 titres N64, dont *Perfect Dark*, *Mario Tennis* et *Mario Golf*. 11 de ces jeux ne sont cependant sortis qu'au Japon. *Mario Artist* sur 64DD permet par exemple d'importer des images avec la Game Boy Camera, tandis que *PD Ultraman Battle Collection 64* génère des personnages aléatoires à partir des données de n'importe quelle cartouche Game Boy. Mais la plupart des jeux compatibles ne proposent que des options moins originales et se cantonnent souvent à de simples personnages à débloquent grâce au *Transfer Pak*. ★





LE JEU QUI VA BIEN POKÉMON STADIUM 2

L'évolution ultime du concept de *Pokémon Stadium* sur N64, avec des combats en 3D et toutes sortes de mini-jeux autour. Le *Transfer Pak* permet de transférer son équipe depuis n'importe quel jeu *Pokémon* de première et deuxième génération, de la portable à la télévision, et de transférer des Pokémon exclusifs dans les jeux Game Boy. Avec deux *Transfer Paks*, on peut même échanger des Pokémon sans câble link Game Boy. On peut également jouer aux jeux Game Boy en question sur sa télé, avec en prime des cadres à la Super Game Boy et une option pour accélérer le gameplay.



LE GUIDE ULTIME DE

VIGILANTE

Damnation ! Les skinheads ont kidnappé votre petite copine Madonna (pas la chanteuse) ! Il va falloir sortir leur péter la tronche à tous !

Le succès du *Double Dragon* de Technos en arcade a fait des émules et des tas de titres sur le thème des justiciers urbains ont fleuri dans le sillage des aventures des frères Lee au cours de la seconde moitié des années 80. Après s'être fait remarquer dans les salles avec *Kung-Fu Master*, Irem Corporation entre dans la danse en 1988 avec *Vigilante*, une banale histoire de vengeance sur le modèle du hit de 1984 cité plus haut. Dès le départ, on se sent comme chez soi : pour quelque raison obscure, un gang de criminels a kidnappé Madonna,

la petite amie du héros. Ils la gardent en otage, et bien sûr, ça déplaît à son mec qui décide de nettoyer les rues de New York de cette engeance à tête rasée et évidemment d'aller récupérer sa meuf.

Même dans les salles d'arcade de 1988, *Vigilante* avait déjà un petit charme rétro. Pas de mouvement vertical ou de jeu sur plusieurs niveaux comme dans *Renegade* ou *Double Dragon*. Pas de palette de mouvement étendue avec coups de pieds renversés ou jetés d'épaule. Dans *Vigilante*, ça scrolle juste de gauche à droite, l'action ne se déroule que sur un ►



NTE

cette fois, ils sont tombés
sur le mauvais type.
Encore.



PORTAGES VIGILANTS



AMSTRAD CPC

□ Si la version CPC de *Vigilante* est très colorée, le gameplay laisse à désirer. Le scrolling est saccadé, le héros très lent. Bref, c'est un portage à éviter, hélas, malgré des combats de boss relativement potables.



AMIGA

□ Visuellement, ça fait le boulot, et c'est même parfois très proche de la borne d'arcade. Côté audio, c'est pas mal aussi, avec de chouettes sons. Mais là aussi, le héros se déplace à la vitesse d'un escargot. Trop lent pour être amusant.



ATARI ST

□ Les décors sont plutôt décents, mais le scrolling est épileptique et la détection des collisions aussi médiocre que les sons. Encore plus décevant que le portage Amiga.



ZX SPECTRUM

□ On apprécie de pouvoir choisir entre un jeu en couleur ou en monochrome, sur un support blindé de jeux en noir et blanc. En prime, cette version de *Vigilante* est raisonnablement jouable. Du bon boulot, en somme.



COMMODORE 64

□ Un autre portage visuellement réussi, mais auquel il manque quand même un petit quelque chose. On veut bien comprendre que le dernier niveau ait été modifié et que les chargements multiples se justifient, mais on est moins indulgents envers le gameplay trop lent et les sons très moyens.



MASTER SYSTEM

□ Si Madonna s'appelle ici Maria et si les skinheads deviennent de simples *Rogues* ("fripouilles"), ce portage Master System est relativement décent, malgré une vitesse de jeu un peu limitée, freinée par les capacités de la machine.



MSX

□ Un portage de 1990 signé par le développeur coréen Clover. Pas sûr que ce soit une version officielle, mais ça ne mérite pas qu'on se penche sur la question, à cause de graphismes pitoyables et d'une courbe de difficulté presque verticale pas très amusante...



PC ENGINE

□ La PC Engine accueille le meilleur portage du jeu d'arcade, avec des sons et des graphismes presque identiques. Et en plus, les personnages ont gardé leur véritable nom. Madonna! C'est bien toi!

QUESTIONS À DAMIAN SCATTERGOOD

Damian a fait partie de l'équipe d'Emerald Software qui a conduit les portages US Gold de *Vigilante*...



Connaissez-vous *Vigilante* avant de travailler sur les portages ?

Non, j'ai découvert le jeu quand on a commencé à travailler dessus. C'est un très bon jeu d'arcade, malgré son scénario tiré par les cheveux. C'est rapide, très jouable et les graphismes sont chouettes, avec de gros sprites.

Pourquoi vous a-t-on confié le travail et sur quelles versions avez-vous travaillé ?

On travaillait pour US Gold à l'époque, et on avait fait d'autres jeux comme *Moonwalker* ou *The Running Man*. J'étais le préposé au Z80, donc j'ai bossé sur toutes les machines avec cette puce. J'avais un environnement de travail qui me permettait de travailler en même temps sur Spectrum et Amstrad. Et c'est Mark Cushen qui a fait les graphismes de presque tous mes titres Z80.

À quelles difficultés vous êtes-vous heurtés ?

Le portage Spectrum a été très ardu. Les visuels de *Vigilante* sont assez gros et on a donc dû se creuser la tête pour trouver comment les compresser. Par exemple, si vous regardez bien, tous les méchants ont les mêmes pantalons – en arcade, ils sont tous différents. J'ai pu comme cela sauver séparément les moitiés supérieures et inférieures de chaque personnage et économiser 50 % de

l'espace graphique. J'ai aussi dû réécrire mon moteur de sprites pour *Vigilante*, vu qu'il y a beaucoup de personnages mobiles. Mon moteur pouvait gérer jusqu'à 48 objets mobiles à l'écran sans ralentir. C'était plutôt impressionnant, pour l'époque !

Avez-vous dû faire des compromis ?

On a réussi à faire tenir tous les niveaux en réduisant des animations et des arrière-plans, mais on a gardé le gameplay intact. Ce n'est pas aussi fluide que j'aurais voulu, mais ça tournait vite.

Quel regard portez-vous sur votre travail, avec le recul ?

Je crois que c'est un de mes meilleurs jeux. Ce n'est pas parfait – j'aurais aimé que les animations soient plus fluides –, mais c'est rapide et jouable. En plus, ça s'est bien vendu, y compris quand c'est ressorti quelque temps plus tard en gamme budget, donc j'étais ravi !



» [Arcade] Le boss de Brooklyn est vaincu, allons libérer Madonna. Pas la chanteuse.



» [Arcade] Enfin réunis !



» [Arcade] Les ennemis jaillissent des ouvertures pour vous choper au colbac.

► seul plan, avec des membres du gang local de skinheads apparaissant de chaque côté de l'écran. Madonna est quant à elle emmenée dans une camionnette grise – sans doute un ancien fourgon pénitencier, vu les barreaux à ses fenêtres. À la fin de chaque niveau, le boss du coin vous attend, gardant le véhicule sus-cité et la belle captive susnommée à l'intérieur. Quand le boss est battu, la camionnette repart, avec toujours à son bord une Madonna éplorée d'avoir été si proche de la libération et des bras de son bel ami. Si la plupart des skinheads ne méritent pas ce nom tant ils ont de cheveux, ça ne les empêche pas d'être plutôt dangereux dès le départ. Le punk de base, parfois désigné sous le nom d'étrangleur, peut, comme ce sobriquet le suggère, étrangler le joueur entre ses doigts musclés, comme des potes à lui le font dans *Kung-Fu Master*. S'il ne faut qu'un ou deux taquets pour s'en débarrasser et s'ils sont relativement inoffensifs en solo, les ennemis armés ne tardent pas à se pointer. Et là, ça commence à piquer un peu plus.

Il y a 4 différents types d'ennemis armés, qui débarquent tous très tôt en jeu, avec couteaux, barres à mine, chaînes et flingues. Curieusement,



» Une publicité d'US Gold pour les portages domestiques de *Vigilante*, avec son slogan "emprunté" au film *Aliens*.



STAGE APRÈS STAGE

ce sont ceux qui portent des armes à feu qui posent le moins de soucis, car ils apparaissent généralement seuls, tandis que les autres se jettent fréquemment sur le joueur en groupe, des deux côtés. Il y a aussi un punk à crête rouge gonflé aux hormones et spécialiste du combat à mains nues, qui tout comme ses acolytes armés, ne tombe qu'après s'être pris de nombreux coups. Au troisième niveau, des Hell's Angels traversent l'écran sur leurs motos, mais ils peuvent heureusement être désarçonnés avec un seul coup de pied sauté bien placé. Vous n'êtes pas complètement démuni, puisqu'on trouve souvent des nunchakus négligemment abandonnés sur le sol de chaque niveau, qui réduisent le nombre de coups nécessaires pour les abattre tout en augmentant la portée de vos attaques. Mais il suffit que vous vous preniez un seul taquet pour que votre nunchaku tombe et disparaisse, vous laissant de nouveau seul avec vos poings et vos pieds. Et une horde d'adversaires. Vous gagnez des points pour chaque ennemi vaincu, qui diffèrent suivant la méthode employée. Pour le punk de base, comptez 200 points si vous le fauchez aux poings ou avec un coup de pied sauté, mais seulement 100 points avec un coup de pied simple ou un nunchaku. Les ennemis plus coriaces ►



» [Arcade] Une fois le niveau 4 terminé, on monte dans l'ascenseur à destination du dernier stage.



STAGE 1 LA GRAND-RUE

On s'échauffe dans une rue commerçante pleine de magasins de musique, de marchands de glace et de bars un peu glauques, et on se cogne très rapidement des tas de gangsters, à peine sorti de chez soi.



STAGE 2 LA DÉCHARGE

On visite déjà les quartiers généraux du gang, une jolie décharge. Des punks armés de barres à mine pleuvent des carcasses de voitures empilées, devant un joli paysage de tas de pneus sous la lumière orangée du soleil couchant.



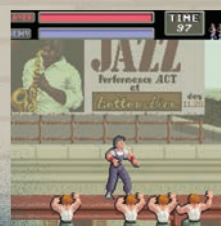
STAGE 3 LE PONT

Une belle vue de New York sert d'arrière-plan, mais pas le temps d'en profiter : des brouettes entières de punks envahissent le pont de Brooklyn pour vous empêcher, une fois encore, de rejoindre la camionnette de Madonna.



STAGE 4 LES RUELLES

Retour dans les rues, dans un coin encore plus pourri qu'au début. Le design est d'ailleurs similaire à celui du premier niveau, mais après avoir vaincu un boss adepte des bâtons de dynamite, on monte dans un ascenseur menant au niveau 5.



STAGE 5 LE CHANTIER

On termine dans un gratte-ciel en construction. Des ennemis arrivent même par en dessous, en escaladant les poutres. Autant dire qu'ils ont la niaque. Puis vient le moment d'affronter le boss final et bien sûr de sauver la belle Madonna!



CHASSE AUX BOSS

STAGE 1 : AXE

□ Aussi large que grand, ce boss hirsute en veste rouge tient plus du catcheur que du skinhead.

Pour le battre : Il aime vous choper pour vous rouer de coups, donc ne vous approchez pas trop. Avec quelques coups de pied standards et sautés, vous devriez le calmer sans trop de mal.



STAGE 3 : SPIKE

□ Ce type se balade avec une boule à pointes qui fait bobo. Il la lâche si vous le cognez suffisamment, mais ses poings ne sont pas moins redoutables que son jouet.

Pour le battre : Essayez de le coincer contre la camionnette et rouez-le de coups de pieds en essayant d'éviter sa boule d'acier.



STAGE 5 : LE BIG BOSS

□ Le chef du gang est un vrai monstre, presque deux fois plus grand que vous. Sans surprise, il est très costaud, aussi.

Pour le battre : Ses attaques sont presque impossibles à éviter, et en plus, sa santé se régénère! Comptez sur la persévérance et la chance pour gagner. Les coups de pieds accroupis sont à privilégier.



STAGE 2 : LES DEUX FRÈRES

□ Deux acrobates pas faciles à vaincre, qui passent leur temps à vous balancer des coups de pied sautés, voire à vous tomber sur le coin de la tête.

Pour les battre : Restez juste à gauche de la camionnette, évitez leurs sauts et frappez en position accroupie pour les blesser.



STAGE 4 : SKIN HEAD

□ Cet ennemi apparaît d'abord sur la plateforme supérieure pour vous balancer de la dynamite. Après s'être pris quelques coups, il descend pour vous finir à l'ancienne, avec ses poings.

Pour le battre : Évitez ou éloignez la dynamite avec des attaques accroupies et faites descendre le skinhead de son perchoir avec des coups de pied sautés.



» [Arcade] Aïe, ça doit faire mal, ça.



► rapportent de la même manière 200 ou 400 points, tandis que les boss ne vous gratifient que de très chiches 500 points, à part le boss final qui en vaut 1000.

Contrairement à la plupart de ses pairs, *Vigilante* est strictement un jeu solo, sans même une option de jeu alterné. Cela se reflète dans l'interface du jeu qui indique le score du joueur, le high-score, une barre d'énergie, les vies restantes et le chrono (99 secondes par niveau). Cela ne change que quand un boss de fin de niveau apparaît, auquel cas sa barre d'énergie apparaît sous celle de votre justicier des rues. La borne de jeu très classique est verticale, avec un stick 8-directions et deux boutons (poing et pied). Pas de chichis, on fait dans le standard.

Irem a distribué le jeu au Japon et Data East en Amérique du nord. Si la comparaison avec d'autres jeux du genre et du moment n'est pas en faveur de *Vigilante*, son titre a suffi à attirer le chaland, un public fan des *Death Wish* (*Un justicier dans la ville*, avec Charles Bronson) et de *Vigilante – justice sans sommation* (1982), un film d'action avec Robert Forster, sans rapport avec le jeu d'arcade, mais qui partage le même thème vengeur et se déroule également à New York. Du côté des conversions, US Gold prend les choses en main après s'être occupé des portages de *Kung-Fu Master* pour Irem. Le développement est confié au studio irlandais Emerald Software qui produit avec plus ou moins de succès des versions Amiga, Atari ST,





» [Arcade] C'est reparti pour un tour, mais c'est votre dernière chance de sauver Madonna. Toujours pas la chanteuse.

Spectrum, Amstrad et Commodore 64 du jeu. Bizarrement, l'éditeur décide de placer l'action dans un futur proche, en 1994, pour être précis. Rien de tel sur la borne d'Irem, qui place le jeu dans le contexte contemporain de 1988 et s'illustre avec une Madonna aux grands yeux, menacée par un skinhead qui appuie un couteau contre sa joue. Pour revenir aux portages, signalons que *Vigilante* a aussi eu droit à des versions sur TurboGrafx-16/PC Engine et Master System. La première est excellente et fidèle à l'originale, l'autre l'est moins, avec notamment une Madonna rebaptisée Maria.

Si *Vigilante* manque de variété et de profondeur au fil de ses cinq niveaux new-yorkais, il n'en est pas moins bien agréable à jouer et sympathique à parcourir, avec en prime quelques jolies touches au sein de ses graphismes totalement dans l'air du temps, comme la lumière variable du soleil à l'arrière-plan du second stage. On revient un peu aux fondamentaux : un combattant, quatre attaques (poing, pied, attaque accroupie et coup de pied sauté), des méchants pas beaux dans des rues et une jeune femme à sauver. Et une justice expéditive à faire régner. La base, quoi. *

SURVIVRE À LA RUE



SAUTE! SAUTE!

□ Votre coup de pied sauté fait mal, donc abusez-en, surtout contre les boss. Attention cependant au timing, car vous êtes temporairement exposé et déséquilibré quand vous atterrissez.



UN À LA FOIS

□ Grouillez-vous : les ennemis convergent depuis les deux côtés de l'écran, et si un punk de base solitaire n'est pas très dangereux, les choses se compliquent vite quand des voyous armés le rejoignent...



POING/PIED

□ On oublie facilement ses poings, à cause des coups de pied faciles à balancer et qui touchent plus loin. Mais ne négligez pas vos petits doigts agiles pour autant : variez les plaisirs.



BOUGE TON CORPS !

□ Si un punk vous coince et qu'un autre se pointe, couteau en avant, vous risquez d'en baver méchamment. Dépêchez-vous de secouer le stick de gauche à droite pour vous libérer!



NUNCHAKU

□ Il n'y a qu'une arme dans *Vigilante*, mais elle est bonne. Si la façon dont vous tenez le nunchaku est un peu bizarre, ça n'en reste pas moins efficace, surtout contre les ennemis armés.



AU-DESSUS ET EN DESSOUS

□ Si le jeu ne se joue que sur un plan horizontal, le danger peut venir de tous les côtés. Soyez vigilant (sans mauvais jeu de mots. Bon, un peu quand même).



POSTER PASTER

On a retrouvé quatre des membres fondateurs du légendaire studio Taskset, fondé il y a plus de 35 ans, pour leur demander de nous raconter la petite histoire de Bill Stickers le colleur d'affiches...



INFOS

- » ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR : TASKSET
- » SORTIE : 1984
- » SUPPORT : Commodore 64
- » GENRE : COLLAGE D'AFFICHES



» L'équipe Taskset, avec de gauche à droite : Paul Hodgson, Andy Walker, Andy Rixon, Mark Buttery. Sur la photo en arrière-plan, ce sont les mêmes, avec quelques années en moins.



début 1984. Le programmeur et musicien Paul Hodgson est en train de taper sur son clavier dans son bureau, quand un visage apparaît soudain à sa fenêtre.

« Quand on travaille au premier étage, on ne s'y attend pas du tout ! », nous raconte-t-il. « Il s'agissait du mari d'un couple de nettoyeurs de vitres. Il grimait, elle lui lançait les serpillières pleines de savon, il nettoyait les vitres, il dégringolait de son échelle pour la déplacer, et il recommençait... Ça avait quelque chose de comique, et je me suis dit que ça pourrait faire un jeu sympa. »

Plutôt que le côté « nettoyage de vitres », l'équipe préfère se concentrer sur la partie « manipulation d'échelle ». C'est ainsi qu'est né Bill Stickers, un travailleur surexploité qui doit coller des affiches de plus en plus grandes sur des panneaux de plus en plus

bizarres. C'est déjà compliqué de bien positionner ses rouleaux de papier sans des ennemis qui viennent vous gêner dans votre travail ou la consistance variable de votre colle. C'est un sale boulot, surtout dans les niveaux avancés où d'agaçants fouineurs viennent mélanger vos rouleaux et trafiquer votre échelle pendant que vous regardez ailleurs. Ce n'est pas le premier jeu de Taskset inspiré de la classe ouvrière, après le plombier de *Super Pipeline* ou le brave gars de *Bozo's Night Out*, rentrant chez lui après sa tournée des bars. Y aurait-il quelque militantisme pour la lutte des classes derrière les jeux Taskset ? « Allez savoir, » plaisante Andy Walker, fondateur de la société. « Même quand on fait un jeu dans l'espace, les joueurs y incarnent un astronaute-ouvrier ! »

Aussi banales que soient les rues de Poster Paster, elles n'en sont pas moins soigneusement présentées, avec gouttières, fenêtres et vitrines. Les créatures qui y battent le pavé sont en revanche moins conventionnelles, des Gnrds aux Wazzocks. « On a opté pour une vue isométrique pour compenser le côté plat des affiches », explique le graphiste Andy Rixon, à qui l'on doit le style très « carte postale » des jeux Taskset. « Quant aux sprites des drôles d'ennemis, je crois qu'ils m'ont demandé de les faire rien que pour me compliquer la vie ! »



» [C64] Plusieurs posters font référence à d'autres jeux de Taskset comme ici à *Jammin'*.

"En fait, la gestion des sprites n'a pas été facile", ajoute le programmeur Mark Buttery. "Quand on a conçu le jeu, ils étaient très élaborés. On les a programmés pour qu'ils rentrent dans les limites des capacités du hardware, avec plusieurs 'bandes' à l'écran pour utiliser les huit sprites hardware du C64 dans la moitié supérieure de l'écran, pour le poster, et les réutiliser dans la moitié inférieure pour le personnage de Bill Stickers et les ennemis. Pour ça, on s'est servi de l'interrupteur à rasters de la machine, comme on l'avait déjà fait dans *Gyropod*."

Les affiches arborent des pastiches des logos de Commodore et Apple (un Apple II gonflé à bloc était au cœur du système de développement de Taskset) et des publicités pour les autres jeux du studio. "Ça nous semblait logique, comme idée", nous dit Andy Rixon, "Mais on aurait dû être plus malins et vendre ces emplacements publicitaires!"

"Les détails des affiches prenaient beaucoup de mémoire", ajoute Paul. "On n'avait que 38 Ko pour tout caser, donc les scènes des rues étaient toutes algorithmiques. Andy a créé de petits blocs, comme les briques ou des morceaux de fenêtres, et les décors étaient construits à partir de ça. Ça aurait pris trop de place de faire des écrans entiers en bitmap."

Malgré le manque de mémoire, la petite équipe réussit à inclure des petites choses sympas, comme les affiches qui se décolle quand on met trop de temps, le rival qui débarque au niveau 6 et qu'il faut battre lors d'un duel de colle, et la



» [C64] L'écran de 'duel' de Poster Paster s'inspire d'un vieux jeu d'arcade du nom de *Boot Hill*.

jauge de consistance de colle à surveiller. Il y a plein de détails sympas à découvrir, mais tout autant de choses qui font grincer des dents : il n'est pas facile d'attraper une affiche, il faut pas mal tâtonner pour bien la positionner sur le panneau, et le fait qu'il faille appuyer sur un bouton clignotant posé au sol pour modifier la hauteur de son échelle est aussi pénible qu'irrationnel. "On a fait tester le jeu par le fils d'Andy, qui était très bon dans les jeux", se défend Paul. "Il nous disait si c'était trop facile, et on l'écoutait, vu que c'était le fils du patron! Bref, ça devait être difficile, parce qu'on avait organisé un concours avec un magazine, avec des prix pour ceux qui terminaient le jeu."

Le douzième et dernier niveau est particulièrement ardu et composé de 9 affiches qui forment ensemble une phrase secrète. Paul nous assure qu'il y a eu un gagnant. Mais sinon, ça s'est bien vendu? "Moyennement", nous avoue Andy. "C'est dommage, parce que ça changeait des jeux de tir. Il fallait réfléchir et apprendre. Prendre son temps et comprendre comment finir un niveau. Expérimenter. Ça aurait mérité de mieux marcher." On partage cet avis! *

COLLEZ SERRE

Quelques astuces pour ne pas se retrouver coincé



LA BONNE POSITION

Il faut un certain temps pour bien placer son échelle et coller ses affiches au bon endroit sur le panneau. Utilisez le montant de gauche et les échelons comme repères.



LE BON ORDRE

Les affiches sont toutes stockées dans un casier à gauche de l'écran, au départ dans l'ordre de collage. Mais attention aux gnomes qui les mélangent dans les niveaux avancés!



DE LA CONSISTANCE

Vous pouvez jeter de la colle sur vos ennemis, mais n'abusez pas, car sinon, votre colle risque de trop s'épaissir. Et si ça coule trop ou si le panneau est trop mouillé, les affiches ne tiendront pas. Surveillez bien la jauge de consistance (PCG)!



DE LA SOLIDITÉ

L'arrosoir est votre ami : servez-vous-en pour diluer le contenu de votre seau si la colle s'épaissit trop.

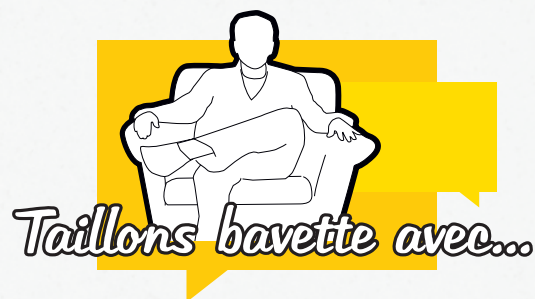


» [C64] Les grandes affiches comme celle-ci peuvent poser souci : si vous mettez trop de temps, elles risquent de se décoller du panneau.



“ Les années 80 étaient mon
âge d’or. J’étais jeune et
indestructible et je pensais
que le monde m’appartenait ”

Chris Shrigley



CHRIS SHRIGLEY

En 35 ans de carrière dans le jeu vidéo, Chris Shrigley a travaillé sur un grand nombre de titres très variés. Cet ancien de chez Gremlin et vétéran de la programmation revient sur toutes ces années vidéoludiques en notre compagnie...

Comment êtes-vous tombé dans le monde merveilleux de l'informatique ?

J'avais joué sur la Binatone TV Master d'un copain, qui m'a fait découvrir que la télé pouvait être interactive, quand j'avais dix ans. Et puis, j'ai trouvé un Commodore PET planqué au fond d'une salle de classe, à l'école. Il a changé ma vie et m'a mis sur la voie pour devenir programmeur de jeux. Avant, j'étais un élève très moyen, qui s'ennuyait en classe. Les ordinateurs ont tout changé : c'est devenu une obsession qui ne m'a toujours pas quitté. En 1982, j'ai réussi à convaincre ma mère de me laisser m'acheter un Commodore 64 avec les quelques économies que j'avais sur un compte que mon grand-père m'avait ouvert quand j'étais encore bébé. Je me rappelle que je remballais soigneusement mon ordi à chaque fois que j'en avais terminé avec, et que je le déballais tout aussi soigneusement le lendemain. C'était la première chose que je possédais vraiment, que j'avais achetée moi-même. Personne ne me l'avait offert ou prêté.

À quels jeux jouiez-vous ?

J'étais trop pauvre pour avoir plein de jeux, alors je programmais mes propres jeux avec des listings que je trouvais dans les magazines. Au bout de quelques mois, j'ai commencé à échanger des jeux et des programmes gratuits avec des copains qui travaillaient à la boutique d'informatique, en ville.

Qu'est-ce qui vous a poussé à vous lancer dans la programmation ?

Mes premières expériences, c'était dans la salle d'informatique de l'école, sur le PET que j'évoquais plus tôt. Au début, je n'avais même pas le droit de toucher aux machines et je restais assis à regarder les grands jouer à des jeux PETSCII comme *Lunar Lander* ou *Cosmic Jailbreak*. En troisième année, je me suis mis à la programmation, principalement sur des projets scolaires : résoudre des problèmes mathématiques, afficher des graphiques de données, etc. J'ai aussi programmé un système de suivi d'inventaire et de ventes en BASIC et en assembleur. C'était pas mal, mais je n'ai quand même pas eu mon diplôme, en partie parce qu'il s'est avéré que notre professeur s'était trompé de programme tout au long de l'année, et que personne ne connaissait donc les questions qu'on nous a posées à l'examen !

Quel a été votre tout premier vrai jeu ?

Mon premier vrai jeu, et le premier qui a été édité, c'est un petit jeu d'aventure-texte débile du nom de *Pub Quest*. C'est Dream Software qui l'a édité, et j'en étais vachement content ! Je suis devenu une petite célébrité parmi mes potes de la boutique informatique !

Et donc, peu après, vous êtes entré chez Gremlin.

```
You're carrying :  
nothing at all.  
  
What shall I do ?  
>look.  
You're standing inside the pub next to  
the bar, there's a door to the west and a  
sign above the bar that says:  
WELCOME TO THE CHEQUERED FLAG INN  
You can see :  
Nothing of any use to you here.  
Exits are : south, west.  
  
What shall I do ?  
>x
```

» [C64] Le jeu d'aventure-texte *Pub Quest* est le premier jeu commercial de Chris.

J'avais fait un jeu du nom de *Bounder* avec des potes, et on l'avait envoyé à Gremlin pour voir s'ils seraient prêts à l'éditer. On voulait aussi l'envoyer à Ocean, mais on n'avait pas assez d'argent pour envoyer deux colis ! Gremlin était en haut de notre liste, et bien nous en a pris, puisqu'ils ont pris le jeu. Et nous avec ! Ils nous ont tous proposé un boulot quand on est allés les voir, en novembre 1985. J'ai commencé en janvier 1986. *Bounder* était un jeu vraiment original, et il a pas mal changé pendant les deux premiers mois de développement. Au début, c'était une démo en scrolling parallaxe, et puis on a voulu en faire un clone de *Marble Madness* avant que ça devienne le jeu que vous connaissez. Puis on a fait *Future Knight*, un jeu à la *Ghosts 'N' Goblins*, pas très inspiré et un peu raté, honnêtement. Ensuite, on a



Taillons bavette avec...



“ Je suis devenu une petite célébrité parmi mes potes de la boutique informatique, quand mon jeu a été édité ”

Chris Shrigley

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- **BOUNDER** [1985] **COMMODORE 64**
- **FOOTBALLER OF THE YEAR** [1986] **COMMODORE 64**
- **FUTURE KNIGHT** [1986] **COMMODORE 64**
- **MASTERS OF THE UNIVERSE** [1987] **COMMODORE 64**
- **SKATE CRAZY** [1988] **COMMODORE 64**
- **ADVANCED PINBALL SIMULATOR** [1989] **COMMODORE 64**
- **ACTION FIGHTER** [1989] **NES**
- **MAGICIAN** [1990] **NES**
- **JAMES BOND JR** [1992] **NES**
- **EX-MUTANTS** [1992] **MEGA DRIVE**
- **BATMAN RETURNS** [1992] **MEGA CD**
- **CLIFFHANGER** [1993] **MEGA DRIVE**
- **GARGOYLES** [1995] **MEGA DRIVE**
- **NHL 98** [1997] **MEGA DRIVE**
- **BASSMASTERS 2000** [1999] **NINTENDO 64**
- **PACMAN FEVER** [2002] **PS2**
- **METAL ARMS : GLITCH IN THE SYSTEM** [2003] **PS2**
- **BLACKTHORNE** [2003] **GBA**
- **THE LOST VIKINGS** [2003] **GBA**
- **ROCK 'N' ROLL RACING** [2003] **GBA**
- **FULL SPECTRUM WARRIOR** [2005] **PS2**
- **FULL SPECTRUM WARRIOR : TEN HAMMERS** [2006] **PS2**
- **TETRIS EVOLUTION** [2007] **XBOX 360**
- **PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE** [2009] **PC**
- **TOONTOWN ONLINE** [2010] **PC**
- **IMMORTAL DARKNESS : CURSE OF THE PALE KING** [2018] **PC**

► sorti *Footballer Of The Year*, qui était à l'origine un jeu de plateau qu'un type avait envoyé à Gremlin. La direction pensait que ça avait du potentiel, donc ils en ont acheté les droits pour en faire un jeu vidéo. C'est mon premier jeu solo, c'est-à-dire le premier que j'ai entièrement programmé seul, sans Andy Green. J'ai beaucoup appris sur ce projet, un vrai baptême du feu. J'ai écrit le jeu sur C64, et j'ai aussi travaillé sur les versions Atari et MSX.

Après ces trois premiers titres, vous avez travaillé sur votre premier titre sous licence, *Masters Of The Universe*, d'après le film du même nom [*Les Maîtres de l'Univers*, chez nous. Oui, avec Dolph Lundgren en Musclor].

On a eu le script du film et quelques ressources artistiques, et on est allés à Londres voir le film avant qu'il ne sorte en salle. Le jeu a été développé sur Commodore 64, et on avait carte blanche pour faire ce qu'on voulait. Les ayants droit de la propriété intellectuelle n'étaient pas trop derrière nous. J'ai un peu participé au game design. Je me suis surtout plaint du système de carte tout pourri, en fait, si je me souviens bien.

Même si vous étiez bien occupé chez Gremlin, vous réserviez aussi du temps à un sympathique projet personnel...

On sortait un jeu tous les quatre mois, environ. Je ne sais plus exactement comment ça s'est goupillé, mais je crois qu'on a fait *Advance Pinball Simulator* avant que Gremlin ne devienne Core Design. Terry Lloyd et moi, on l'a fait en douce, pour faire un peu d'argent. Il nous a fallu deux mois pour faire la version Spectrum de référence. On s'est bien amusés.

Après Core, vous avez participé à la fondation d'Eurocom et travaillé là-bas à la fin des années 80 et au début des années 90. C'est là que vous êtes aussi entré dans le monde des consoles, non ?

Après que je sois parti/me sois fait virer de Core, j'ai fondé Eurocom avec Mat Sneap et quelques autres. C'est chez Eurocom que j'ai découvert la programmation console, en particulier sur NES. J'ai conçu *Magician* et j'ai programmé *James Bond Jr* avant de partir en quête de fortune aux États-Unis.

Et ça a marché ?

Mon ami Andy Green avait décroché un boulot en Amérique, et quand on se téléphonait, il n'arrêtait pas de me dire combien c'était génial, la Californie. Eurocom était un peu sur une pente savonneuse, alors j'ai accepté de rencontrer le patron d'Andy, Bob Jacob. Ça s'est bien passé et il m'a proposé un boulot chez Acme Interactive.

Né des cendres de Cinemaware, Acme a vite été repris par Malibu Comics. Comment c'était, à l'époque ?

Oui, ils ont fusionné avec l'éditeur de comic-books du coin. C'était très excitant pour un nerd dans mon genre, surtout que des légendes des comics comme Stan Lee ou Jack Kirby venaient visiter nos locaux.

C'est là que vous vous êtes penché sur la Mega Drive. Quel a été votre premier jeu pour Acme, et comment les choses se sont-elles passées ?

C'était un jeu basé sur *Ex-Mutants*, une BD



» [NES] Le charmant RPG *Magician*, sur NES, a été conçu par Chris.



TOP CINQ Les incontournables de Chris



BOUNDER

□ Rigolo mais ardu, *Bounder* fut un gros succès critique et commercial pour Chris et Gremlin. Le but du jeu est tout simplement de guider une balle qui rebondit à travers des environnements en scrolling, en évitant les trous et autres obstacles. Un jeu difficile pour joueurs très déterminés.



FOOTBALLER OF THE YEAR

□ Une approche originale du jeu de foot où l'on ne contrôle qu'un seul joueur en quête de gloire personnelle. Ce n'est pas aussi bien ficelé que *Bounder*, mais ça reste globalement sympathique, même si son concept intéressant aurait mérité un peu plus de profondeur de jeu.



EX-MUTANTS

□ Le fan de comics et de jeux d'arcade qu'était Chris s'est éclaté sur cette adaptation vidéoludique du titre de Malibu. Si le jeu peut être horriblement difficile par moment, *Ex-Mutants* reste un bon titre de plateforme-aventure classique, avec notamment une séquence sur le toit d'un métro qui scrolle à toute allure.



METAL ARMS : GLITCH IN THE SYSTEM

□ Un jeu d'action à la troisième personne, paru en premier lieu sur Xbox et porté sur PS2 par Mass Media. Le game design accessible et les graphismes très fluides ne sont pas pour déplaire – et pourtant, cette conversion n'était pas des plus simples!



IMMORTAL DARKNESS : CURSE OF THE PALE KING

□ Avec ses combats tactiques en temps réel, son gameplay intense, sa narration très présente et son esthétique épurée, ce *dungeon crawler* fait écho à de bons vieux RPG comme *Icwind Dale* ou *Dungeon Siege*.

dont je n'avais jamais entendu parler. Bob Jacob était ami avec Scott Rosenberg de Malibu, et ils voulaient adapter certains comics en jeux vidéo. On pensait qu'*Ex-Mutants* avait un bon potentiel pour un jeu d'action/plateforme en scrolling de côté, donc on a vite commencé à y réfléchir. On était constamment sur la brèche, chaque jour, avec un méchant *crunch* à la fin. Je pense que le jeu reflète assez bien l'histoire de la BD. La Mega Drive est sans doute le support de travail que je préfère. J'étais un programmeur heureux, qui codait dans un langage qu'il aimait, sur une console qu'il adorait, dans une boîte qui faisait kiffer sa petite tête d'Anglais provincial. J'ai également bossé sur une autre adaptation de licence, chez Acme : celle de *Cliffhanger*.

Vous avez aussi travaillé sur *Batman Returns* pour l'infortuné Mega-CD...

Les programmeurs sont des types bizarres, parce qu'ils adorent et détestent à la fois les nouveaux hardwares. D'un côté, ce sont de nouveaux joujoux sur lesquels on peut faire de nouveaux trucs cool. De l'autre, c'est une vraie plaie d'apprendre comment faire ces nouvelles choses. Le Sega CD... c'était un machin bancal, en gros, une Mega Drive avec une ou deux nouvelles puces et un CD-ROM par-dessus. Je n'ai eu qu'à m'occuper du sous-système CD-ROM, qui à lui seul suffisait pour faire pleurer un programmeur. Je crois d'ailleurs que j'ai pleuré, vers la fin du projet.

L'ambiance était très différente, chez Malibu?

Ça n'avait rien à voir avec l'ambiance en Angleterre. Il faisait beau et les gens

étaient joyeux et optimistes. J'adorais ça ! Il y avait plein d'Anglais chez Acme, à l'époque, des pointures comme Mike Lamb, Steve Hughes, Steve Thomson et John Brandwood. C'était une ambiance de travail chaleureuse et énergique, et on a fait plein de trucs cool. On se voyait en dehors du travail et on a organisé des fêtes carrément épiques !

Malibu n'a pas tenu très longtemps, mais vous étiez déjà parti quand la société a fermé ses portes...

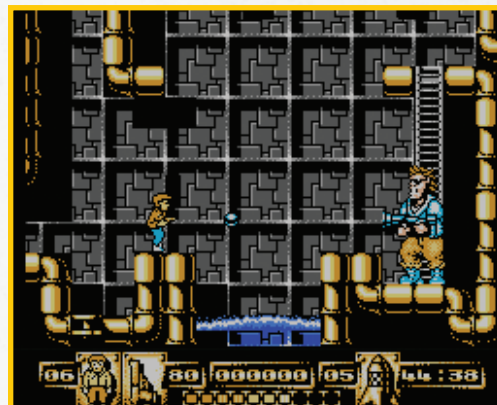
Oui, et j'ai bossé en freelance sur un projet rapide pour Western Technologies, le jeu *Spider-man* sur Mega Drive. Et puis vers l'été 1994, je suis entré chez Disney Software avant de passer chez VRTO/Interplay, chez Mass Media, et de nouveau chez Disney en 2008.

Chez Mass Media, vous avez travaillé sur plusieurs portages de classiques 16-bits pour la Game Boy Advance...

On a converti trois jeux en même temps : *Blackthorne*, *Rock 'N' Roll Racing* et *The Lost Vikings*. On avait écrit un langage macro pour l'assembleur 65816 et on passait toutes les sources SNES dans un convertisseur qui recrachait des macro-versions en C qui servaient de base pour la GBA. C'était merveilleusement trop



» [Mega Drive] Chris a travaillé sur l'adaptation vidéoludique du film *Cliffhanger* chez Acme.



» [NES] Chris s'est lancé sur NES avec *James Bond Jr* d'Euromcom.



Taillons bavette avec...

► compliqué, mais on a pu porter ces trois jeux simultanément et faire en sorte qu'ils tournent presque comme sur SNES. C'était un projet intéressant, mais... Mass Media était un environnement de travail... disons... intéressant.

Mais encore ?

Je suis entré en 1998 et parti en 2008, et je dois vous avouer que c'est un des boulots les plus pénibles que j'aie jamais faits. Chaque projet était un portage compliqué ou un truc foireux que d'autres studios n'arrivaient pas à terminer. On réparait les trucs à l'abri des regards, une sorte de garage clandestin. Et tous ceux qui bossaient là étaient des vieux de la vieille. C'était totalement brutal, sans aucune créativité, constamment. Je détestais ça. Mais les gens qui travaillaient là étaient géniaux, la paye était bonne et j'y ai beaucoup appris.

On suppose que ça n'a donc pas été une partie de plaisir, de porter sur PS2 le jeu Xbox Metal Arms : Glitch In The System...



» [Mega Drive] NHL 98 est sorti tardivement dans la vie de la Mega Drive.



» [PS2] Chez Mass Media, Chris a participé à la conversion PS2 très réussie de Metal Arms.

Passer de la Xbox à la PlayStation 2, ça demande presque des talents de magicien ! Je me suis surtout occupé de l'audio, sur ce projet. J'ai tout corrigé, optimisé, bousculé. J'avais programmé un outil qui convertissait les fichiers audio XACT de la Xbox pour les ressortir en VAG et en données exploitables par notre moteur interne. J'ai passé des mois avec des écouteurs sur les oreilles à régler l'audio 3D pour que le résultat soit aussi proche que possible de l'original.

Vous avez d'autres choses à nous dire sur Mass Media ?

Ils se sont aussi occupés des portages de *Full Spectrum Warrior* et de *Ten Hammers* de la Xbox à la PlayStation 2. Vous vous rappelez ? Les portages impossibles, c'était notre spécialité ! Ceci dit, ces deux projets étaient amusants, parce qu'on a dû être très imaginatifs pour contourner de gros problèmes techniques. Là encore, je me suis surtout occupé de l'audio, vu que j'avais tous les outils que j'avais conçus un an plus tôt pour *Metal Arms*, mais passer de la Xbox à la PS2, c'est très compliqué, à cause des différences d'architecture et de puissance des deux machines.

En 2008, vous êtes parti de Mass Media. Que s'est-il passé ?

Je travaillais sur un jeu du nom de *Tetris Evolution*, que j'ai achevé en 2007. Ensuite, j'ai fait une dépression, et j'ai été très malade pendant près d'un an. C'était un projet terriblement long, avec six mois de *crunch* ininterrompu pendant les six derniers mois. Ça m'a presque



» [GBA] Mass Media se spécialisait dans les portages, comme cette conversion de Rock 'N' Roll Racing de la SNES à la GBA.

tué, littéralement. Quand je me suis senti mieux, j'ai démissionné et je suis rentré chez Disney VR Studios comme développeur senior des systèmes communautaires. Un grand changement.

Quel était votre rôle chez Disney ?

Je ratissais large : je développais des routines pour leurs jeux MMO comme *Pirates Of The Caribbean* et *Toontown*, mais aussi des choses plus ésotériques, comme des systèmes de modération automatique ou des *chats* sécurisés pour les enfants. Au bout de deux ans, je suis passé manager technique sur *Toontown Online* et je supervisais les équipes de développement des MMO et divers autres produits. C'était très différent de la programmation proprement dite, et j'ai eu un peu de mal, au début, mais j'ai vite découvert les joies de la gestion d'équipes et du boulot à déléguer. Je pensais avoir trouvé ma voie. J'ai été promu directeur technique et je suis passé sur un autre projet de MMO qui n'a malheureusement jamais vu le jour. J'y ai passé six ans avant de "prendre ma retraite" en 2014... et faire mes propres jeux.

Vous faites en effet encore des jeux aujourd'hui. Quel regard portez-vous sur l'évolution du milieu, depuis vos premiers jeux du début des années 80 ?

“ La Mega Drive était adorable et exaltante : parfois, le hardware donnait l'impression de ne pas avoir de limites

Chris Shrigley

”



» [PC] Chez Disney, Chris a travaillé sur un projet de jeu *Pirates des Caraïbes* en ligne.



» [C64] *Boulder* a assez bien marché pour avoir droit à une suite en 1987.

Les fondations sont les mêmes, plus ou moins. On part d'une idée, on la modèle, on la construit, puis on la vend. Le processus est le même, même s'il est devenu plus sophistiqué, fragmenté en plusieurs centaines de disciplines et de processus, avec un tas de couches de structures complexes. Mais sous toutes ces couches, c'est toujours les mêmes chaos créatifs et les mêmes drames personnels. Globalement, le milieu a beaucoup changé, comme tout change en 35 ans, surtout dans les domaines technologiques. Aujourd'hui, il y a un paquet de fric en jeu, et donc, les attentes sont très élevées. Ça signifie qu'il faut optimiser la machine au maximum pour maximiser les profits. Le milieu du jeu vidéo a très vite perdu son innocence, mais aujourd'hui, il a aussi perdu son âme : tout est calculé, testé, analysé à partir de données purement commerciales. Et dans le même temps, les jeux vidéo ont perdu beaucoup de leur valeur... Ça peut sembler cynique, mais j'admets qu'il y a encore des indépendants ou de gros studios assez riches et téméraires pour prendre le risque d'imaginer des choses incroyables. Les années 80 étaient mon âge d'or. J'étais jeune et indestructible, je pensais que le monde m'appartenait. Je m'épanouissais dans mon travail, où je pouvais faire des choses géniales avec des gens géniaux, et j'avais en plus assez d'argent pour faire toutes ces choses essentielles, pour un gamin de 19 ans : boire, faire la fête, faire des cadeaux à ses proches... C'était une expérience incroyable et j'ai eu de la chance d'en faire partie.

Sur quel support avez-vous préféré travailler ?

La Mega Drive était adorable et exaltante : parfois, le hardware donnait l'impression

de ne pas avoir de limites, quand on venait du 8-bits. C'était simple et à la fois puissant. On s'y sentait à l'aise. Le langage assembleur 68000 a été une vraie révélation pour moi, après avoir travaillé sur C64 et NES. Tous ces registres, toutes ces méthodes raffinées pour jongler avec les données...

Et le pire ?

Sans doute le Sunplus SPG, qui servait beaucoup pour ces jeux TV plug-and-play. J'ai travaillé sur un truc qui s'appelait *Bratz : Math In The Mall*, où l'on branchait une grosse paire de lèvres en plastique sur la télé pour jouer à des "jeux pour les filles". C'était un projet bizarre et rapide, avec un système de développement très basique, une carte-mère dépouillée avec des périphériques branchés dessus.

De quels jeux êtes-vous le plus fier ?

Je crois que mon dernier titre en date, *Immortal Darkness* est l'un de ceux dont je suis le plus fier. Après avoir passé beaucoup de temps à faire beaucoup de jeux pour les autres et peu pour moi-même, j'ai enfin réussi à créer le jeu que je voulais faire. Je n'ai accepté aucun compromis, ni en programmation, ni pour les autres choses dont je me suis occupé. C'était un exercice de création et de contrôle, et le résultat est réussi. Sinon, je suis aussi très attaché à *Boulder*, vu que c'est le jeu qui m'a fait entrer dans le milieu. Et de *Footballer Of The Year*, également, parce que c'est le premier titre commercial que j'ai fait tout seul.

Et ceux dont vous ne l'êtes pas ?

Aucun ! Tous mes jeux font partie de mon histoire. Non, je plaisante. Il y en a bien quelques-uns. Peut-être *Saint And Greavsie Football Trivia Challenge* sur C64 et *Toy Story Daytona Racing* sur PC ? Et *Bart Simpson Skateboarding* et un ou deux autres...

Vous ne semblez pas du genre à avoir des regrets...

La vie est courte et c'est une course chaotique vers l'inconnu. On ne peut pas s'apitoyer sur des regrets, des échecs ou des occasions ratées. J'en ai eu plein, mais j'ai aussi vécu des tas de choses incroyables. Non, pas de regrets.

Quelle période de votre carrière vous laisse les meilleurs souvenirs ?

Les premiers temps chez Gremlins. Tout n'était pas toujours rose, mais c'était vraiment incroyable. J'étais jeune et j'ai eu la chance de travailler avec des gens extrêmement talentueux sur des projets très chouettes et très dingues. C'était génial.

Et aujourd'hui ?

Aujourd'hui, je m'occupe principalement du studio de développement que je dirige, Giant Space Monster. L'an dernier, on a sorti *Immortal Darkness : Curse Of The Pale King*, notre premier jeu. Entre la maintenance du jeu, le marketing et les ventes, ça occupe encore une grosse partie de mon temps. Ça et mes nouveaux projets, évidemment ! ★



Super Adventure Island

QUAND ON DIVERGE, ÇA NOUS HABITE

RÉTROVIRUS



» SNES » PRODUCE » 1992

De prime abord, on peut penser qu'*Adventure Island*, ben c'est rien de plus que le jeu d'arcade *Wonder Boy* rebaptisé pour son passage sur SNES. Mais quand on creuse un peu, on se dit que dans un sens, il mérite plus son nom que les autres *Wonder Boy* qui ont dérivé de l'original : son gameplay plateforme-arcade est en effet bien plus fidèle à celui de la borne *Wonder Boy* que ses suites qui se sont plus aventurées en direction de l'exploration et de mécaniques action-RPG.

Ne vous méprenez pas : on idolâtre *Wonder Boy In Monster Land*, mais c'est quand même *Adventure Island* qui se rapproche le plus du premier *Wonder Boy*. Certes, Master Higgins n'a pas la belle crinière

dorée de son cousin Tom-Tom de chez Sega, mais il maîtrise tout aussi bien le skateboard et le lancer de hachette que le blondinet de la Master System. Sans parler des capacités de la SNES, qui font que son petit monde est visuellement et auditivement plus fourni.

En fait, c'est peut-être *Wonder Boy in Monster Land* qui aurait dû s'appeler *Adventure Island*, histoire de laisser *Adventure Island* porter un nom qu'il mérite au moins tout autant.

Ce n'est pas tous les jours qu'un jeu se décline en deux suites aussi différentes que de qualité équivalente. Dans le genre, il y a aussi *Street Fighter*, qui a donné naissance à *Street Fighter 2* et à un certain projet *Street Fighter '89* qui deviendra *Final Fight*. ★





LE MAKING OF DE SPACE STATION SILICON VALLEY

EN PLEINE EFFERVESCENCE CRÉATIVE, DMA DESIGN
DONNE NAISSANCE À UN DES TITRES LES PLUS
EXCENTRIQUES DE LA NINTENDO 64, APRÈS UN
DÉVELOPPEMENT AUSSI INTERMINABLE QUE
DÉBORDANT D'INVENTIVITÉ...

DMA Design est surtout connu pour *Lemmings* et *GTA*, mais ces titres fameux ne sont pas les seuls bijoux qu'on lui doit. Et dans un sens, *Space Station Silicon Valley* est peut-être le meilleur sujet d'étude pour comprendre les mécanismes créatifs derrière ces productions. "Dave Jones [Fondateur de DMA, *NDLR*] avait mis en place un environnement de travail où des personnes très différentes partageant la même philosophie se retrouvaient réunies", nous raconte Jamie Bryan, alors directeur artistique du studio.

En 1991, la chance souriait à DMA, qui venait de sortir *Lemmings*. Jamie se souvient que l'époque était propice à l'expérimentation et à l'innovation, dans le milieu du jeu vidéo, avec les promesses de la vraie 3D qui se profilaient à l'horizon et



» [N64] Les graphismes lumineux et colorés donnent au jeu un aspect volontairement "dessin animé".



fascinaient autant les concepteurs de jeu que les graphistes.

"Je lorgnais sur DMA depuis quelque temps", nous dit Jamie. "Je travaillais pour la télé, mais j'avais très envie de me lancer dans les jeux vidéo. C'était le bon moment : les graphismes changeaient beaucoup et il y avait plus de demande pour des artistes. Et avec l'arrivée de la N64 et de la PlayStation, DMA, comme tout le monde dans le milieu, avait besoin de gens. Le studio a très vite grossi, presque exponentiellement. On m'a catapulté chef de projet, on m'a confié une équipe, et on m'a dit de faire un jeu sur N64, avec juste une présentation succincte. En gros, c'était un document d'une page qui se résumait à 'Silicon Valley, des animaux qui se battent, une progression où ça devient de plus en plus grand.' Et pas grand-chose de plus. L'idée, c'était de faire un jeu où le joueur gagnait des aptitudes au fur et à mesure, où il devenait de plus en plus fort et puissant, pour affronter des menaces plus redoutables et résoudre des problèmes plus compliqués."

Cette progression devait prendre la forme d'un système de personnalisation permettant d'équiper un animal jouable avec différents membres dotés de différentes fonctions. Mais l'idée a évolué :

"On est partis de ça et on a construit notre jeu autour", nous dit Jamie.

"La grande question, c'était de savoir ce qu'on allait faire avec ces personnages. On a joué avec le concept. Ce qui était



» [N64] Les environnements sont typiques des jeux de plateforme, mais les objectifs à accomplir sont plus originaux.

génial, chez DMA, c'est qu'on n'avait pas à coller trop strictement aux documents de design et qu'on disposait de pas mal de liberté. On imaginait un personnage et on jouait avec. David Osborne, le grand manitou artistique chez DMA, a eu une forte influence. Il nous encourageait toujours à traiter les environnements comme des terrains de jeu et les personnages comme des jouets, à trouver comment ils interagiraient."

Aucune date de rendu n'est fixée, ce qui encourage d'autant plus l'équipe à expérimenter. "Le travail sur les personnages était vraiment au cœur du concept. On imaginait un personnage, on lui mettait des roues, on voyait comment il volait, comment il rebondissait, comment il sautait, etc. On avait un éventail d'aptitudes de base qu'on pouvait étoffer et modifier pour chacun d'eux, et on a pu prendre le temps d'essayer toutes sortes d'idées."

La nature très organique du développement chez DMA permet à

CONVERSION VALLEE

Conçu pour la N64, *Silicon Valley* lui a quand même fait des infidélités...



PLAYSTATION

□ DMA s'est contenté de refiler les graphismes et le code à Runecraft qui s'est débrouillé avec ça. Baptisé *Evo's Space Adventures* sur PlayStation, peut-être pour qu'on ne voit pas trop sa parenté avec la bien meilleure version N64 d'origine, ce jeu a sans doute le pire frame rate et la pire partie audio de l'histoire de la PlayStation. Les jolis graphismes colorés de DMA sont en outre remplacés par des visuels sombres et un peu misérables. Caca.



GAME BOY COLOR

□ Ce n'est pas aussi calamiteux que sur PlayStation, mais le concept du jeu n'est pas simple à convertir en 2D, sur la petite Game Boy Color. Les développeurs de Tarantula Studios ont cependant réussi à adapter les niveaux sans perdre leurs codes graphiques ni les mécaniques de gameplay. C'est tout à leur honneur, mais hélas, les limites du hardware laissent cette version très loin de ce qu'offre sa grande sœur sur Nintendo 64.

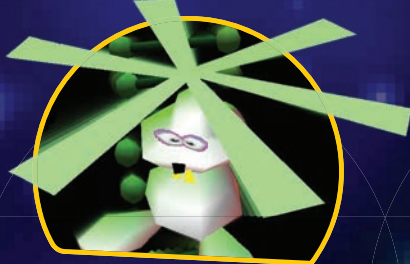
BESTIOLES-OUTILS

Les animaux les plus utiles



CHIEN DE COURSE

□ La vitesse et le tir à longue distance sont utiles tout au long du jeu, donc ce chien-turbo lance-roquettes sera vraiment votre meilleur ami. C'est un des premiers animaux "améliorés" qu'on croise en jeu. Rien de tel que de bomber en explosant des ennemis à coups de roquette en guise d'introduction !



HÉLICOLAPIN

□ Pourquoi s'embêter à combattre en face à face quand on peut balancer des bombes sur la tronche des ennemis depuis le ciel ? C'est un peu de la triche, mais qui a dit qu'on devait obligatoirement se comporter honorablement ?



HUSKY À SKIS

□ Un chien-loup à skis qui tire des roquettes et se propulse grâce à un mystérieux système de combustion interne, peut-être digestif ? J'achète ! Il n'a peut-être pas les jolies lunettes de soleil du morse ou la force de l'ours polaire, mais pour le reste, il gagne haut la patte.



MANCHOT ROI

□ Il ne faut pas confondre le manchot roi et le manchot empereur, qui lui, n'a pas de jetpack. Le manchot roi arbore aussi une jolie couronne, mais surtout, il a toute une armée de manchots lanceurs de boules de neige à sa botte. Enfin, à sa palme.

"TOUTES LES DÉCISIONS ÉTAIENT DÉMOCRATIQUES, MAIS SANS LE CÔTÉ HIPPIE"

Jamie Bryan

► chacun de proposer ses idées, même quand on ne fait pas partie de l'équipe en charge du projet. "On impliquait tout le monde, pour que chacun puisse participer", explique Jamie. "Toutes les décisions étaient démocratiques, mais sans le côté hippie. On partageait le même amour des jeux vidéo, et tout le monde voulait participer au processus de conception et sentir que les idées de chacun étaient écoutées."

Cette approche a indéniablement contribué à établir l'humour du jeu et son look très 'dessin animé'. "C'est le style que j'adopte naturellement", nous dit Jamie. "On voulait faire un jeu amusant, et donc cet aspect 'dessin animé' était une évidence. Et vu qu'on développait pour la N64, on était 'inconsciemment' inspirés par l'aspect des jeux propres à Nintendo. En fait, on faisait une sorte de jeu Nintendo sous acide. Un univers Nintendo alternatif."

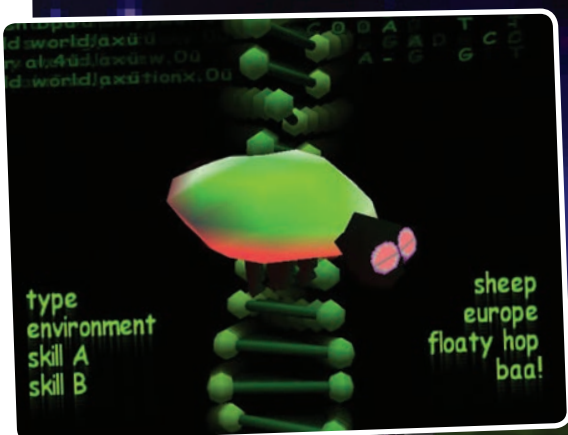
Cependant, le jeu n'était pas prévu pour la N64. Avec *Grand Theft Auto* et

Tanktics, *Silicon Valley* devait sortir sur PC, PlayStation et Saturn, dans le cadre d'un accord signé avec BMG Interactive. Mais Nintendo ayant injecté beaucoup d'argent dans *Body Harvest* et avec un potentiel rachat du studio à la clé, le jeu bascule sur N64. "Le développement de *Silicon Valley* n'a pas été aussi surveillé que celui de *Body Harvest*", nous dit Jamie. "Miyamoto et son équipe étaient beaucoup plus sur le dos de l'équipe de *Body Harvest*. Il y avait une grosse pression sur leurs épaules – et en plus, c'était une toute petite équipe."

Le contexte est idéal : Nintendo laisse l'équipe relativement tranquille, le studio a carte blanche et la N64 est LA console du

moment : "Quand j'ai commencé, la N64 avait l'air incroyable. La machine de tous les possibles", nous dit Jamie. "C'était une technologie de pointe et tout le monde voulait bosser dessus." Les équipes de développement de DMA coincées sur PC – y compris l'équipe GTA – regardent donc un peu jalousement celle de Jamie. "Personne n'avait envie de travailler sur GTA, à l'époque. C'était un peu le parent pauvre, une vieille technologie. Ironique, non ?"

Si le développement de *Silicon Valley* a débuté en 1995, le jeu ne sort finalement qu'en octobre 1998 – un an après GTA. La longue période de gestation et d'affinement des mécaniques de jeu a retardé sa sortie. C'est une conséquence inévitable du processus de création libre en vogue chez DMA. "J'aime bien l'idée qu'on ne sache pas vraiment où l'on va", nous assure Jamie. "C'est toute la beauté de la chose, parce que ça nous laisse le temps pour expérimenter. Jusqu'aux commandes : on a essayé des configurations vraiment bizarres, genre 'deux manettes pour contrôler les jambes séparément', par exemple."

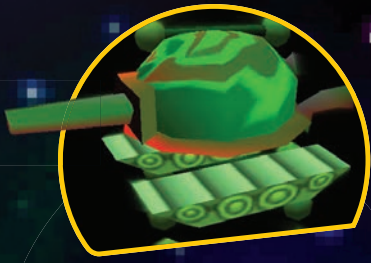


» [N64] Les nouveaux animaux et leurs aptitudes sont introduits par une sorte de scanner ADN.

» [N64] Même avec un tank, ces deux éléphants ne sont pas faciles à passer.



LE MAKING OF DE SPACE STATION SILICON VALLEY



TANK TORTUE

□ C'est l'animal qui ressemble le moins à un animal, dans le jeu, mais il a un gros avantage sur l'ours polaire (même si les mines-crottes de ce dernier sont rigolotes à utiliser) : le tank-tortue peut se planquer dans sa carapace pour éviter les dégâts, entre deux coups de canon.



LION

□ Le roi de la jungle n'a pas besoin d'artifices pour s'imposer, juste d'un rugissement si puissant qu'il en est lui-même tout étourdi. Le lion n'est jouable que dans un seul niveau, ce qui le rend d'autant plus spécial. Graou (ouais, je sais, je fais super bien le lion, merci de l'avoir remarqué).



CHAMEAU À CANON

□ Un chameau en treillis, avec une tourelle sur le dos? Vite, je revends mon husky à skis pour me l'acheter! En prime, cet animal se téléporte plus qu'il ne saute et son canon est une des meilleures armes du jeu. En vue subjective, on peut descendre de loin les empêcheurs de chameller* en rond.

* : Chameller : mot qui n'existe pas, mais qui est rigolo quand même.



KANGOUROU BOXEUR

□ Ce n'est pas très original, de filer des gants à un kangourou, mais la déception devant ce manque d'imagination s'efface derrière l'efficacité de la bête : le marsupial en question saute haut et loin et peut ainsi passer la plupart des obstacles, changeant par là-même toute la dynamique des niveaux visités en sa compagnie.



» [N64] Il faut apprendre comment les animaux interagissent entre eux pour progresser - une mécanique qui ajoute de la profondeur au jeu.

On avait des crampes horribles aux mains à la fin de la journée, à force d'essayer des configurations exotiques en pensant qu'elles marcheraient peut-être."

Le résultat de ces expérimentations est un jeu vraiment accrocheur :

"Pas mal de collègues passaient voir ce qu'on faisait", se souvient Jamie. "On se débrouillait bien, en comparaison des autres équipes qui galéraient et n'arrivaient pas à produire quelque chose qui se rapproche d'un jeu abouti". Mais d'un autre côté, on n'attend pas grand-chose de *Silicon Valley*, surtout depuis le succès de *GTA*. La PlayStation a également détrôné la N64 en tant que console du moment, et le rachat par Nintendo tombe à l'eau. *Silicon Valley* n'est plus qu'un "truc en cours de développement". La vente de DMA à Gremlin Interactive n'arrange pas les choses. Cette acquisition est nécessaire, vu que le studio manque d'argent, après avoir grandi trop vite tout en continuant à adopter son système de développements interminables et incontrôlés. Pour Jamie, ça signe littéralement la mort de DMA : l'environnement de travail inspirant et créatif disparaît, remplacé par un fonctionnement plus strict et contrôlé. L'arrivée de nouveaux



» [N64] On ne peut quitter un niveau qu'une fois les objectifs principaux remplis et le téléporteur trouvé.

producteurs et la culture du *crunch* ne sont pas compatibles avec cette communauté de créatifs passionnés. L'ambiance, au sein du studio, change radicalement, notamment avec l'arrivée d'un directeur des opérations qui claironne ouvertement n'en avoir rien à foutre des jeux vidéo.

"C'était clair que ce n'était plus qu'une question de fric", se souvient Jamie.

"Rien à voir avec la philosophie de DMA, où les jeux et le plaisir de les concevoir passaient en premier."

Ne supportant plus cette nouvelle culture d'entreprise, Jamie part de DMA juste avant la sortie de *Space Station Silicon Valley*, rapidement suivi par le reste de l'équipe. Si le jeu est bien accueilli par la critique et les joueurs, le public ne sait pas qu'il s'agit du tout dernier jeu DMA conçu selon la philosophie sur laquelle s'est bâtie la réputation du célèbre studio...*

Borderlands 3

C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON RESSERT LA MÊME PURÉE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » ÉDITEUR : 2K GAMES
- » DÉVELOPPEUR :
GEARBOX SOFTWARE

Du loot, des vagues d'ennemis hystériques et frappadingues à abattre par brouettes, du loot, de l'humour gras lourdingue à tout bout de champ, du *loot*, une esthétique *cel-shading* léchée immédiatement identifiable (autant que des ennemis qu'on nous ressort depuis l'ulure), du *loot*, encore du *loot*, toujours du *loot*... Bien à l'aise dans son carcan, *Borderlands 3* ne



prend pas de risques au point de plus sérieusement passer pour un *Borderlands 2*-virgule-des-bananes qu'autre chose. Le jeu ne se contente pas de rester bien sagement dans ses clous, mais va jusqu'à accentuer les traits de la saga jusqu'à la caricature. Les aficionados les plus indéfectibles s'en délecteront, submergés d'armes/objets/trucs/bidules à comparer/essayer/vendre jusqu'à écœurement. Les autres – ceux qui prendront un peu de recul sur la franchise –, trouveront que les quelques nouveautés au programme (dont des mécaniques FPS qui manquaient à l'appel : tir secondaire et glissades, notamment) ne suffisent pas pour convaincre vraiment. *Borderlands 3*, c'est la quantité au détriment non pas tant de la qualité (car malgré de gros bugs pénibles de lancement que des patches auront sans doute en grande partie épongés quand vous lirez ces lignes, la machine *Borderlands* est tout de même bien huilée) que de l'innovation. Une campagne encore plus longue (jouable en coop, évidemment), des boss encore plus en quantité et tellement de loot que ça coule par tous les trous ne réussissent pas à masquer que *Borderlands 3* n'est qu'un gros fan service jouissif pour les fanatiques, *borderline* pour les autres.

Gears 5

QUAND JE M'EN GRATTE UNE, ÇA BOUGE PAS L'AUTRE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, XBOX ONE
- » ÉDITEUR :
XBOX GAME STUDIOS
- » DÉVELOPPEUR :
THE COALITION

Étendard du cover shooter, Gears of War est avec Halo et (hum...) Crackdown une des rares franchises exclusives Xbox que Microsoft peut brandir fièrement (enfin, ça, p'têt pas pour Crackdown) au nez de la concurrence. Si la technique a constamment progressé, le principe n'a guère bougé au fil des trois premiers volets et de *Judgment*, mais a timidement bougé dans *Gears of War 4*, aussi s'attendait-on (ou



espérait-on, peut-être) un vent nouveau avec *Gears 5* et son titre tronqué. Et c'est le cas, du moins en partie – d'aucuns diraient en surface. À une technique irréprochable se greffe un chouia de modernité avec deux zones de jeu ouvertes, grands espaces assez vides avec quêtes secondaires qui n'apportent finalement pas grand-chose, sinon de varier la rythmique de jeu. En la matière, c'est surtout la narration qui se distingue, avec une écriture plus soignée que précédemment et des séquences de jeu posées entre les déchaînements de fureur qui rendent l'ensemble plus digeste que les précédents volets – là encore en jouant avec le tempo. Mais au cœur, *Gears* n'ose pas vraiment toucher à ses fondamentaux, à ses mécaniques à peine lissées en dix ans. Le gameplay reste très figé, toujours aussi calé sur les mêmes artifices de "je tire/je me planque" sans grande stratégie ou véritable challenge. Et pourtant, son efficacité n'est plus à démontrer et les combats procurent encore tout ce qu'on aime d'adrénaline, de spectacle, d'hémoglobine et de grandiloquence. *Gears 5* réussit donc à briller malgré la patine du temps, avec une réalisation et une mise en scène rafraîchissantes qui transcendent ses vieilles mécaniques et font oublier leur âge ainsi que leur rigidité. Et si outre ce carcan pétrifié, on peut aussi reprocher des tas de choses à *Gears 5* – un *level design* attendu, des boss un peu fades, une IA pas toujours inspirée et une VF pas terrible-terrible, notamment –, le jeu fait le show, et il le fait bien. L'essentiel est là. ***



Mega Drive mini

SEGA QUI S'Y COLLE !

INFOS

» CONSTRUCTEUR : SEGA
» DÉVELOPPEUR : M2



Après le coup de cœur de la NES mini, la SNES qui contresigne et la PSOne qui déçoit, Sega verse à son tour dans le mini pour sa Mega Drive. Aussi mini que mimi, elle est toute légère (peut-être un peu trop) et tout plastoc, mais esthétiquement fidèle à son modèle d'origine, à échelle réduite (du moins cosmétiquement, car le bouton volume, le port cartouche et le bouton *reset* ne sont là que pour la déco). Bien sûr, le port HDMI et les ports USB de l'alimentation (câble fourni, adaptateur non fourni) et des manettes distinguent la petite machine de sa grande sœur, mais rien d'excusable. Les câbles fournis sont moins mesquins que ceux de la NES Mini et plus adaptés aux grands écrans actuels. Les manettes, elles aussi calquées sur les originales à 3 boutons (on aurait préféré par défaut les modèles 6 boutons, ne serait-ce que pour *Street Fighter II* et *Eternal Champions*), sont tout aussi fidèles visuellement que le reste. En main, c'est quand même là encore léger et pas très rassurant en termes de robustesse. La croix directionnelle est moins confortable qu'une vraie et on doute que les boutons supportent aussi bien les matraquages en règle que les originaux. D'un point de vue purement matériel, la Mega Drive Mini diffuse donc un parfum de mitigé. C'est du côté de ses tripes qu'elle réussit cependant à plus nous convaincre.

L'émulation est tout bonnement excellente, à tous points de vue, du rendu (avec différentes options disponibles, du filtre CRT à diverses options de cadre) à l'audio (et l'air de rien, des sons impeccables en émulation Mega Drive, ça force le respect). Les chipoteurs noteront un léger

scintillement sur les jeux en mode 256 pixels de large, mais c'est du pinaillage. Les options de *save states* sont évidemment là pour qui ne se sent pas le courage de se la jouer trop *old school*.

Côté logithèque, on est gâtés avec une sélection de 42 (enfin, 43, si on compte le jeu caché... débrouillez-vous avec ça) jeux variés, first et third party, dans assez de genres et de styles pour contenter tout le monde, avec une qualité globale suffisamment élevée pour ne gêner personne. Bien sûr, on pourra comme toujours regretter tel absent qu'on aurait tant voulu voir en lieu et place de tel titre choisi, mais à moins d'intégrer l'intégralité du catalogue, l'idéal n'existe pas. S'il est un peu fastidieux de devoir changer la langue du système pour y accéder, on salue la possibilité de lancer les différentes versions de chaque titre.

M2 a une fois encore fait un boulot remarquable, avec une mini-console mignonne tout plein, et surtout une sélection de bons jeux, parfaitement émulés, magnifiquement jouables. La NES et la SNES Mini étaient déjà bien, mais on doit vous avouer qu'on leur préfère un chouia cette nouvelle venue... et pas seulement parce qu'on a toujours aimé la Mega Drive. En fait, notre attachement à la console nous a au contraire poussés à être plus critiques, mais elle s'en sort haut le pad. Trop forts, Sega et M2.

★★★★☆

The Surge 2

NU SOUS SON EXOSQUELETTE

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, XBOX ONE
» ÉDITEUR :
FOCUS HOME INTERACTIVE
» DÉVELOPPEUR :
DECK 13

Cela fait quelque temps déjà que *Deck 13* se penche sur le *Souls-like*, et après un *Lords of the Fallen* pas vraiment convaincant et un *The Surge* plus réussi, mais auquel il manquait encore un truc, ils sont maintenant sur les bons rails avec *The Surge 2*. Reprenant l'univers futuriste froid et pas très original de son prédécesseur, le jeu compense son manque d'esthétisme avec des mécaniques de combat largement améliorées qui restent dans le moule de celles de son prédécesseur, en plus affiné. La réactivité est excellente. La richesse technique, entre parades, esquives, frappes chargées, membres visés et coups de grâce, est non seulement très complète, mais aussi très gratifiante. À cela se greffe – c'est le cas de le dire – le principe de l'équipement

à arracher du corps des ennemis et à augmenter du premier volet, et différents types d'armes qui varient les plaisirs bellicistes. Non, vraiment : les développeurs ont fort bien mijoté et ajusté leur formule pour nous servir un gameplay impeccable, essentiel à ce type de jeu, seulement assombri par quelques rares soucis de caméra dans des lieux exigus. Côté niveaux à explorer, le manque de saveur visuelle des niveaux est compensé par un level design très travaillé, avec pléthore de raccourcis et recoins où se planquent généralement des trucs à ramasser. Le scénario ne vole pas très haut, mais il a le mérite de faire l'effort de jouer les fils rouges, avec missions secondaires saupoudrées ci et là. Les aficionados de duels dantesques regretteront la pâleur des ennemis et le petit nombre de boss, là non plus pas spécialement originaux ni spectaculaires, mais ce déséquilibre ne gâche pas pour autant assez la fête pour qu'on n'ait pas envie de froisser joyeusement de la tôle jusqu'au bout de la petite vingtaine d'heures de jeu nécessaires pour plier un premier *run*. *The Surge 2* a un petit côté paradoxal : autant il manque cruellement de personnalité sur le plan graphique, autant il en déborde en termes de gameplay, réussissant à la fois à rester dans l'esprit des *Souls* tout en s'en éloignant suffisamment pour imposer un style propre. Pas mal. ★★★★★



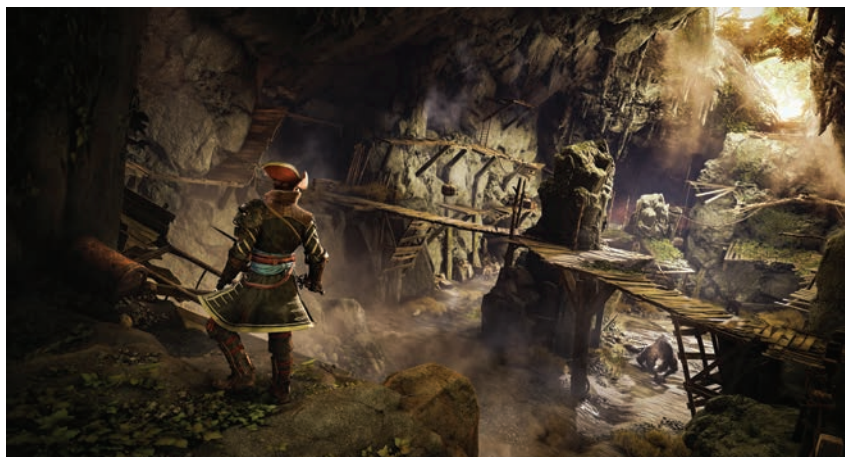
Greedfall

À LA MASSE COMME JE TE POUSSE

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PS4, SWITCH, XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :**
FOCUS HOME INTERACTIVE
- » **DÉVELOPPEUR :**
SPIDERS

Un entêtant parfum de *Mass Effect* flotte sur l'action-RPG de Spiders : bien que le monde très XVII^e siècle mâtiné de fantastique de *Greedfall* soit à des années-lumière de celui du *space-opera* de Bioware, l'influence est évidente et bienvenue. On retrouve en effet cette même envie de raconter une histoire à charnières, d'impliquer le joueur dans ses relations avec les NPC qui le suivent, de lui donner l'impression de façonner l'aventure, tant par ses actes que ses choix. Intrigues secondaires, exploration et petits secrets fourmillent dans cet univers où intrigues politiques, conflits ethniques et enjeux en tout genre s'entrechoquent – avec le joueur



au milieu, bien entendu. À cela s'ajoute un système de combat temps réel avec pause tactique plutôt bien fichu, à la fois énergique et stratégique, où le timing d'attaque, de parade et d'esquive prévalent – mais où les compagnons font pas mal figure de figurants indépendants. Les missions sont nombreuses, abordables sous divers angles et agréablement mises en place (même si l'on n'évite pas nombre de quêtes FedEx et d'allers-retours un poil abusifs). La trame centrale s'étoffe intelligemment (du moins jusqu'à un certain point où elle s'enlise hélas un peu) et l'ensemble est lié par une direction artistique maîtrisée qui fait facilement pardonner quelques faiblesses techniques qui rappellent qu'on est dans un AA : en premier lieu les animations rigides, les ennemis redondants et les lieux copiés/collés. Si certains s'en offusqueront par principe, ces compromis restent cependant très acceptables. S'il faut râler, préférons ainsi déplorer l'absence de doublage en français – ç'aurait certes été coûteux, mais diable, soyons un peu chauvins !

Il est en tout cas flagrant que le studio Spiders va dans le bon sens et gagne en puissance et en maturité au fil des productions. De loin beaucoup plus réussi et convaincant qu'un *Bound by Flames* maladroit ou un *Technomancer* encore hésitant, *Greedfall* reste certes imparfait, mais s'affirme suffisamment, aussi bien dans le gameplay que dans l'esthétique ou le narratif, pour qu'on y adhère. Au parfum de *Mass Effect* évoqué plus haut se mêle une autre fragrance, celle d'un "*coming of age*" pour le studio Spiders qui avec *Greedfall* est bien parti pour entrer dans la cour des grands. *******

Medievil

Y'A COMME UN OS

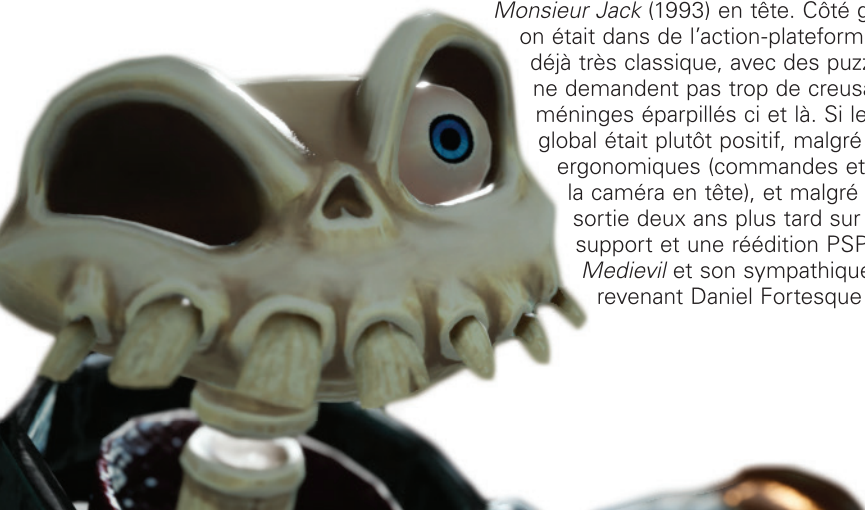
INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PS4
- » **ÉDITEUR :**
SIE
- » **DÉVELOPPEUR :**
OTHER OCEAN INTERACTIVE

C'est bien connu, les jeux en 3D ont tendance à bien plus mal vieillir que les jeux 2D, le pixel art subissant moins violemment les outrages du temps que les gros polygones des premiers supports 3D. Pas mal de titres de la première PlayStation se prennent de plein fouet cet état de fait, d'autant que bon nombre, une fois dépouillés de l'attrait de la nouveauté spectaculaire qu'était alors la 3D temps réel avancée de la console de Sony, dévoilent des jeux finalement très moyens. *Medievil*, sorti à l'origine en 1998, était de ceux-là, mais il camouflait bien ses faiblesses, non seulement derrière une réalisation 3D colorée plutôt dans le haut du panier de l'époque, mais surtout derrière un univers comico-horifique plein d'humour très anglais servi par une esthétique rappelant les univers à la Tim Burton, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993) en tête. Côté gameplay, on était dans de l'action-plateforme 3D déjà très classique, avec des puzzles qui ne demandent pas trop de creusement de méninges éparpillés ci et là. Si le bilan global était plutôt positif, malgré des soucis ergonomiques (commandes et gestion de la caméra en tête), et malgré une suite sortie deux ans plus tard sur le même support et une réédition PSP/PS3, *Medievil* et son sympathique héros revenant Daniel Fortesque n'ont guère

réussi à s'imposer suffisamment pour se glisser parmi les têtes d'affiche du jeu vidéo.

Mais le chevalier-mort-vivant s'entête et revient dans un nouveau remake sur PS4 avec un gros ravalement de façade haute définition avec textures, éclairages, effets visuels et tout le tralala qui rajeunit l'aspect visuel du jeu. La partie audio est elle aussi réorchestrée, retravaillée et étoffée pour le plaisir des esgourdes. Le gameplay et l'ergonomie, en revanche, n'ont eu droit qu'au minimum syndical, et c'est bien là que le bât blesse un peu. Changer les mécaniques fondamentales reviendrait bien sûr à revoir tout le jeu, ce qui n'est pas ici le concept. Mais cela implique que les maladresses d'antan sont toujours là : les sauts sont parfois trop imprécis, les commandes gardent un peu trop de rigidité d'antan, et s'il y a du mieux côté gestion automatique de la caméra, elle fait encore assez des siennes pour qu'on l'insulte régulièrement. Alors oui, malgré sa cure de rajeunissement très bien réalisée (qu'on peut d'ailleurs comparer avec la version originale, à débloquer), *Medievil* a pourtant assez mal vieilli. Son *game design* est de ceux qui n'ont pas ce petit truc en plus, contrairement à son esthétique. C'est marrant, il n'y a pas de gros-gros défaut à souligner, mais rien non plus qui transporte. Ce remake est de ce fait sans doute la plus évidente illustration des raisons pour lesquelles la franchise *Medievil* n'a jamais vraiment décollé. *******



Code Vein

N'A PAS L'ÂME NOIRE QUI VEUT

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
BANDAI NAMCO GAMES

Si certains, comme *The Surge 2* dont on vous parle aussi quelque part dans le coin, assument leur parenté avec les *Dark Souls* tout en affichant une grosse volonté de s'en distinguer, *Code Vein* préfère ne pas trop s'écarter de la route balisée par From Software, quitte à manquer de personnalité. Certains évoqueront l'univers post-apocalyptique manga (au scénario outrageusement et inutilement complexe, servi par des cinématiques trop longues, trop bavardes et trop lourdes) pour affirmer les différences du jeu de Bandai. D'autres les particularités des Dons et des mécaniques de sang qu'on nous brandit pour affirmer une différence, mais si l'on se concentre sur le fondamental – le gameplay, donc –, ça ne trompe pas : c'est quand même vachement pompé sur *Dark Souls*. En fait, *Code Vein*, c'est un peu *Dark Souls pour les Nuls*. Attention : la formule n'est pas spécialement péjorative en soi – du moins, pas totalement, puisqu'elle peut se lire de deux façons. La première, c'est que la difficulté globale est largement en deçà des modèles, en premier lieu au niveau des combats proprement dits, avec des ennemis rarement insurmontables ou imprévisibles, boss inclus. On peut même dire qu'une certaine mollesse les caractérise, sans doute pour faciliter l'attaque dans le dos – qui fait non seulement bien des dégâts, mais remplit aussi la jauge de sang, ce qui laisse entendre que cette apathie globalisée est bien volontaire.

Le design de l'univers de jeu ne fait pas non plus des merveilles, avec des niveaux-labyrinthes qui n'étonnent pas vraiment, qui n'inspirent pas franchement et qui sont loin d'être aussi ingénieux que ceux des *Souls*

(ou du *The Surge 2* qui traîne pas loin, tiens). Même quand ils copient allègrement, comme dans la Cathédrale de Sang qui rappellera quelque chose à pas mal de monde. On notera cependant le système d'exploration intéressant, avec des niveaux qui se dessinent progressivement grâce à vos traces sur la *map*, jusqu'à ce que des points de passages la dévoilent, par tronçons.

On peut critiquer le manque d'originalité réelle de *Code Vein*, mais celle-ci n'est pas forcément rédhibitoire, d'autant que l'ensemble fonctionne plutôt bien et que cette difficulté relative ouvre le jeu à un public moins versé dans le jeu masochiste à la From Software. Ce serait un immense bon point qui excuserait tout le reste si les commandes étaient mieux huilées. Si *Code Vein* copie de près les commandes d'un *Dark Souls*, il passe totalement à côté de l'essentiel : l'exemplarité. Des latences, des boucles d'action bloquantes et autres manques de réactivité des commandes sont le véritable souci de *Code Vein*, où l'on perd de la vie/meurt/ rate une esquive, une attaque, une parade non pas parce qu'on n'a pas réagi au bon moment, mais parce que le jeu n'a pas suivi. C'est un sacrilège pour les aficionados du genre, mais aussi un défaut freinant pour ceux qui découvrent le genre et se retrouvent trop souvent frappés par la frustration que ce manque de finition engendre.

Évidemment, cela peut se corriger par patches interposés, mais le mal est fait. *Code Vein* est un suiveur qui a certes un côté agréable, si tant soit qu'on occulte ses défauts sensibles, mais il n'en reste pas moins un disciple sans grand éclat. ★★★★★

Children of Morta

Dead Mage/ 11 bit studios
Mac, PC, PS4, Switch, Xbox One

Children of Morta déborde de bonnes intentions et de grandes ambitions. Du *hack 'n' slash* "diabloesque" avec niveaux générés aléatoirement mâtinés de *rogue-like* pas trop violent, mais qui en fait baver quand même, le tout généreusement emballé dans du *pixel art* joli tout plein, coloré et dynamique. En cerise sur le gâteau, une narration plutôt bien pensée, comme un conte gothique familial où grands et petits, jeunes et vénérables, affrontent le mal encore et encore, grandissant en force et en talents au fil de leurs succès et de leurs échecs. L'exploration des donjons réserve comme il se doit son lot de surprises, bonnes et mauvaises, avec là encore une volonté de donner une consistance à l'univers de jeu, au demeurant très classique, en y saupoudrant ci et là quelques petites quêtes et histoires. Le jeu, en soi, n'innove nullement dans ses ingrédients, mais la recette qui la compose s'avère assez originale et prenante. Malgré tout, on ne peut s'empêcher de regretter quelques erreurs de dosage qui font un peu faire la grimace entre deux bouchées. Le *rogue-like* et le *hack 'n' slash* réclament tous deux un équilibre impeccable, et en la matière, *Children of Morta* pourrait bien mieux faire pour que l'expérience ne tombe pas à certains moments dans la frustration. Les montées en niveau des différents membres de la famille obligent un peu plus que nécessaire de revenir en arrière pour faire grimper les stats des nouveaux ou de ceux qu'on a négligés jusqu'à un certain point, mais dont les talents peuvent s'avérer plus utiles contre tel nouveau boss. Ou juste pour le plaisir de varier le style de jeu, grâce aux talents très différents des protagonistes.

Titre mettant à l'honneur les valeurs familiales oblige, *Children of Morta* est jouable à deux en coopératif, et est même conseillé dans ce mode, notamment à cause de la diversité complémentaire des personnages qui atténue le défaut cité plus haut. Il ne manque pas grand-chose pour que ce soit très bon, mais il suffit parfois d'un petit rien pour rater une marche. ★★★★★



Star Wars Jedi Fallen Order

L'EMPIRE FAIT AMENDE HONORABLE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » ÉDITEUR :
EA
- » DÉVELOPPEUR :
RESPAWN ENTERTAINMENT

Il semblerait que Disney ait bien remonté les bretelles à EA après la polémique *Battleground II*, trop multi et surtout trop *loot*, au point d'engendrer un remous bienvenu dans la Force et surtout dans le petit monde du jeu vidéo : la levée de boucliers qu'ont engendré les abus de *lootbox* et de microtransactions du jeu – qui n'était d'ailleurs pas le seul dans ce cas – a participé à faire reculer cette infestation certes encore trop présente, mais enfin bien plus mesurée aujourd'hui.

On pourrait voir *Jedi Fallen Order* comme un *mea culpa* : pas de multijoueur, aucune microtransaction... et un jeu consistant, convaincant, qui ratisse large à tous les niveaux sans pour autant se perdre.

Empruntant aux *Metroidvania*, aux *Uncharted* et *Tomb Raider* et aux *Souls-like*, *Jedi Fallen Order* n'invente rien, mais il le fait bien : le cocktail, a priori un peu trop épais pour être buvable, s'avère au contraire plutôt goûteux, lié par une sauce *Star Wars* pleine de fan service suffisamment bien amené pour ne pas peser sur l'estomac. On retrouve là le style Respawn Entertainment, qui a si bien su mélanger le FPS, la plateforme et le puzzle dans *Titanfall 2* et jongle ici avec autant de talent entre des genres certes assez voisins, mais dont le mélange aurait très bien pu être largement plus bancal.

Cependant, cette harmonie n'est pas sans accroc, en particulier du côté de la partie "*Souls-like*". Plus encore que leur difficulté, l'ingéniosité de leur *level design* ou leur narration elliptique et

écorchée, les *Dark Souls* et *Bloodborne* s'appuient sur des exigences très strictes. Non seulement pour le joueur, qui doit apprendre, s'affûter, observer, oser, échouer pour mieux recommencer et vaincre, mais aussi pour le créateur de jeu, qui s'interdit toute approximation technique. Le défi n'est valable que s'il est équitable, sans baisse de frame rate qui casse le rythme, sans mort injuste à cause de commandes qui ne réagissent pas au quart de tour ou toute autre imprécision ou maladresse de réalisation qui pénaliserait le joueur et briserait le pacte tacite qui le lie aux développeurs. S'il est bien sûr compréhensible que la difficulté de *Fallen Order* n'ait pas de commune mesure avec celle d'un *Dark Souls* – on est dans du AAA qui brasse large et dans du *Star Wars* où le divertissement prédomine sur le challenge –, les combats souffrent d'un manque cruel de réactivité des commandes qui casse tout l'intérêt des duels à coup de gardes, esquives et schémas d'attaque. De la frustration en découle, et s'ajoute à celle des bugs et *glitches* parfois bloquants que nous avons pu croiser. Rien qui ne puisse être corrigé, évidemment, mais les amateurs de défi grinceront des dents au fil des morts injustes à cause de cette saleté d'esquive qui ne se déclenche pas immédiatement, de hoquets du *frame rate* ou de cette saloperie de caméra qui bloque dans un coin.

Des modes de difficulté allégés font que les moins exigeants peuvent aisément pardonner ces défauts et opter pour un mode Histoire où les joueurs un peu rodés n'auront presque jamais à méditer pour regagner de la vie et faire réapparaître les ennemis.

Bien que l'on appuie sur ces défauts, il faut pourtant être honnête : c'est dans l'ensemble une réussite. Le jeu est beau (avec des décors parfois carrément spectaculaires), rythmé, varié, plein de secrets et de bonnes idées. Plutôt que ses défauts disqualifiants dans d'autres contextes, mais qui restent pardonnables ici, retenons son excellente ambiance, son cocktail d'influences harmonieusement liées, sa durée de vie très décente et surtout, même si l'on peste de temps en temps, le plaisir indéniable qu'on ressent à le parcourir.

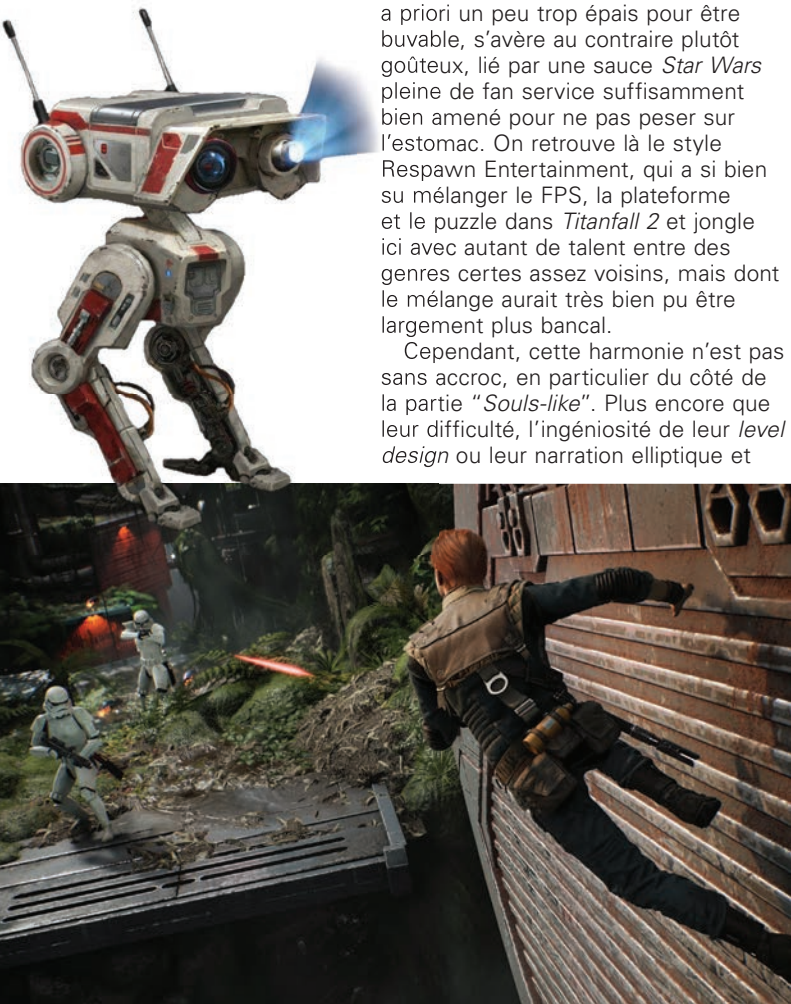
★★★★☆



Dark Devotion

The Arcade Crew / Hibernian Workshop - PC, PS4, Switch

Il faut croire que tout le monde veut faire son *Dark Souls*, et ces temps-ci, tout le monde indé veut faire son *Dark Souls* en 2D. *Dark Devotion* s'appuie sur les piliers du genre, avec une volonté affichée d'en faire baver avec une héroïne fragile et peu endurante qui va mourir maintes et maintes fois, tout en gagnant (un peu) en pouvoir au fil de ses pérégrinations. Côté gameplay, on est dans le classique, avec esquives, parades et attaques à maîtriser face aux schémas des ennemis. Le système de combat s'appuie également sur l'endurance, tandis que la vie et l'armure ne bougeront pas de toute la partie, sinon grâce à de l'équipement glané en jeu... que l'on perd pour la plupart à chaque mort. *Dark Devotion* est sisyphéen, sans être insurmontable, même s'il aurait tout de même mérité un meilleur équilibre en termes de progression de personnage et de loot, tant ce dernier s'avère crucial pour gagner en puissance. On peut d'ailleurs résumer les défauts de *Dark Devotion* à une seule et même tendance à un peu trop de constance. Il manque en effet au jeu ce crescendo qui donne envie d'avancer, de surmonter les obstacles. Les pouvoirs que l'on acquiert au fil de la partie ne donnent pas vraiment de sentiment d'évoluer, pas plus que les armes et objets que l'on récupère en route. Les boss viennent heureusement rajouter du piquant, mais l'ensemble est un peu trop lourd pour décoller vraiment (et pas seulement parce que l'initée qu'on incarne ne saute pas). De même les niveaux, au demeurant bien agencés, sont un peu trop ténébreux, au détriment de la direction artistique autrement soignée et du *pixel art* léché. La petite équipe française d'Hibernian Workshop avait de grandes ambitions pour *Dark Devotion* et si le résultat n'évite pas des maladresses, le bilan reste plutôt positif et prometteur pour la suite. ★★★☆☆



The Outer Worlds

DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTEND CRIER, PARCE QUE TOUT LE MONDE S'EN COGNE, DE VOUS

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PS4, PC, XBOX ONE

» ÉDITEUR : PRIVATE DIVISION

» DÉVELOPPEUR :
OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Outre les *Pillar of Eternity*, *KOTOR 2* et autres *Alpha Protocol* (trop souvent mésestimé, lui), on doit à Obsidian un des tout meilleurs *Fallout : New Vegas*. Les nombreux fans réclamaient depuis longtemps un retour d'Obsidian à un RPG "New Vegas-like", et les promesses en la matière de *The Outer Worlds* en ont rendu fébrile plus d'un.

Malgré l'absence de la licence *Fallout* et un nouvel univers rétrofuturiste différent, les liens de parenté entre l'univers de *The Outer Worlds* et celui de la franchise de Bethesda sont évidents, et l'on retrouve indéniablement des emprunts manifestes à *Fallout* et la patte Obsidian, à savoir des personnages hauts en couleur, des répliques et situations truculentes entre surréalisme humoristique et noirceur glauque, une liberté d'action et de décision qui va du "j'aide tout le monde" à "j'aime personne" et du

"je ne tue personne" au "j'annihile tout ce qui respire". Les mécaniques jeu de rôle, des upgrades au combat temps réel avec ralenti de visée, en passant par les différents compagnons qui peuvent vous accompagner, aux quêtes principales et secondaires et tout le tremblement, sont là encore de solides piliers qui font les grandes qualités du jeu. Pourtant, on reste au final en deçà d'un *New Vegas*. Si la réalisation un peu datée qui en gêne certains ne nous dérange pas particulièrement (cette esthétique désuète se mariant à notre sens plutôt bien à l'ambiance et au style de jeu), la structure plus étreinte des différentes zones de jeu n'offre pas le sentiment de liberté qu'on aurait aimé trouver. En revanche, ces cartes moins larges permettent parfois un *level design* de simulation immersive à la *Deus Ex* qui laisse le joueur aborder différentes situations de plusieurs façons. Si cela peut encore très bien passer, on regrette que certains fils narratifs soient trop vite expédiés ou trop faciles : on aurait rêvé que la gouaille et l'inventivité débordante des auteurs des lignes de dialogue se retrouvent dans le scénario et nous donne de véritables motivations pour explorer et expérimenter. Plus qu'une aventure, *The Outer Worlds* ressemble plus à une succession de sketches vaguement liés par un fil trop mince pour lui donner toute la consistance qu'on aurait voulu. Mais peut-être lui en demandons-nous un peu trop, la tête encore pleine des belles choses que le studio nous a offertes ci et là. *The Outer Worlds* frôle quand même l'entrée au panthéon, sans doute encombré par son prestigieux héritage. Ce n'est pas très objectif, mais que voulez-vous, la nature humaine du gamer est ainsi faite... ★★★☆☆



Luigi's Mansion 3

TU QUOQUE FRATER (IT'S-A) MI

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
SWITCH

» ÉDITEUR :
NINTENDO

» DÉVELOPPEUR :
NEXT LEVEL GAMES

Bien souvent dans l'ombre de son frère, Luigi n'en est pas moins un héros. Pas forcément très malin, pas non plus très courageux, mais un héros quand même. Le premier *Luigi's Mansion* lui avait offert un grand premier rôle sur GameCube où il avait même eu l'affront de voler la vedette à Mario au lancement de la console. Après un second épisode sur 3DS encore plus réjouissant, sauf pour son cloisonnement un peu trop linéaire et son multi limité, Luigi rempile, aspirateur à fantôme sur le dos, à l'assaut cette fois d'une tour hôtelière aux mains d'ectoplasmes taquins qui ont enfermé Mario, Peach et les Toads dans des tableaux. Comme c'est bien souvent la tradition chez Nintendo, cette suite n'invente pas grand-chose, mais remouline intelligemment les acquis de ses prédécesseurs pour les affiner, les revisiter et jongler avec. On est à la fois en terrain familier et en constante découverte, d'autant que chaque nouvel étage de la tour apporte son lot de nouvelles idées, de surprises et d'éléments de gameplay supplémentaires. Si l'entassement progressif

des fonctionnalités aurait sans doute mérité une meilleure ergonomie, impossible de prendre *Luigi's Mansion 3* en défaut où que ce soit d'autre. L'ambiance horripilante parodique est un bonheur visuel et sonore. Les secrets et occasions d'expérimenter sont légion. Les boss et les environnements sont enchanteurs et variés, avec des tas de clins d'œil dans tous les sens et des thématiques diversifiées qui rompent tout risque de monotonie. Le rythme et le *level design* sont mitonnés aux petits oignons... Indiscutablement, ce troisième opus se hisse au-dessus de ses prédécesseurs, déjà plus que convaincants. On ne s'ennuie pas un instant, on s'amuse constamment – en solo ou en coop : un second joueur peut incarner l'une des belles nouvelles idées du jeu, Gluigi, clone en slime de Luigi et mécanique de gameplay à part entière. Ajoutez un contenu *post-game* consistant, avec mini-jeux et surtout un mode "Tour hantée" aux objectifs et étage aléatoires, sans oublier tous ces secrets à foison, dont la tour déborde littéralement, à débusquer avec acharnement quand on est adepte du 100 %. Si l'on a souvent tendance à associer le savoir-faire et l'ingéniosité du *game design* des concepteurs de Nintendo au nom de Mario, Luigi vient ici non pas déloger son frère de son trône, mais le pousser un peu sur le siège pour s'y installer lui aussi. Carton plein. ★★★★★



Shenmue III

VINGT ANS DANS LES DENTS

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
SWITCH
- » **ÉDITEUR :**
NINTENDO
- » **DÉVELOPPEURS :**
INTELLIGENT SYSTEMS /
KOEI TECMO

Shenmue III ne trompe pas sur la marchandise : c'est bel et bien la suite directe des deux premiers opus de 1999 et 2001. L'histoire reprend où elle s'était arrêtée, et entre-temps, le temps s'est figé pour la saga de Yu Suzuki. On a beau être sur une PlayStation 4, bien peu de choses ont changé depuis la Dreamcast. Les graphismes et animations n'ont rien d'actuel, malgré des polygones en plus, des textures plus complexes et des effets visuels plus modernes. Les mécaniques de jeu n'ont guère bougé, non plus, jusqu'à la rigidité des combats à la *Virtua Fighter* qu'on acclamait à l'époque, mais qui ont tout de

même mal vieilli. Un peu comme tout le reste, si l'on regarde *Shenmue III* avec des yeux d'aujourd'hui, à l'exception de certains paysages, véritables peintures devant lesquelles on ne peut que s'arrêter pour les admirer. Mais pour qui affectionne le gameplay et l'esthétique des volets d'origine, c'est une capsule temporelle, un retour en arrière que les rétrojoueurs que nous sommes saluent et savourent... ou savoureraient sans ces concessions qui gâchent l'involution et surtout, cette scandaleuse filouterie qui gâche tout.



Sauter le temps, zapper le vagabondage et ces flâneries qui insufflent sa poésie et son rythme particulier au jeu ? C'est un scandale, un sacrifice à ceux qui ne comprennent pas qu'un *Shenmue* prend son temps pour vivre, regarder, respirer ! Et paradoxalement, on perd un temps fou à gagner assez d'argent pour progresser dans l'histoire, dans une redondance d'activités mal dosées qui étirent artificiellement le temps de jeu et pullulent plus que de décence. On vivait ces moments dans les premiers *Shenmue*, mais très vite, ici, on les subit.

Et puis, il y a donc ce scénario paresseux à la fois plein de vide et qui se répète sans avancer. Car *Shenmue III* n'est pas le dénouement que tant et tant de fans attendent et réclament depuis tant d'années. L'aventure n'avance que très peu, ne passionne pas et n'aboutit pas, pour laisser la porte ouverte à un hypothétique *Shenmue IV*. On n'a pas attendu tout ce temps pour si peu, et on se demande si les grandes déceptions que risque d'engendrer *Shenmue III* ne nous ramèneront pas au même point qu'en 2001, à rêver d'un vrai dénouement aux aventures de Ryo Hazuki. *Shenmue III* est un vrai écartèlement : c'est à la fois ce qu'on espérait et ce qu'on redoutait. Et quand on se retrouve dans cette situation, malheureusement, on a tendance à pencher du mauvais côté. ★★☆☆☆

Death Stranding

LE COMPLEXE KOJIMA

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PLAYSTATION 4
- » **ÉDITEUR :**
SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
- » **DÉVELOPPEUR :**
KOJIMA PRODUCTIONS

Hideo Kojima a toujours eu des complexes vis-à-vis du cinéma, et cela se ressent plus que jamais dans *Death Stranding*, où le jeu vidéo s'efface radicalement derrière une expérience narrative et spectatrice. Ou plutôt contemplative. *Death Stranding* se regarde, s'admire, s'observe et se médite, mais il n'en est pas pour autant passif. D'une certaine façon, c'est bien dommage, car son gameplay est en dessous de tout le reste. À vrai dire, *Death Stranding* n'aurait peut-être pas dû être un jeu. D'ailleurs, ce n'en est pas un : c'est une expérience, un concept débordant de grandes ambitions, d'immenses idées et de volontés éclairées qu'alourdit un gameplay beaucoup moins convaincant, pareil à un colis de trop sur le dos de Sam Porter, héros de l'aventure.

Le monde anxiogène, cauchemardesque de *Death Stranding* est à lui seul une réussite : si l'on y retrouve les tropes de Kojima et ses influences cinématographiques ou littéraires, son caractère et son originalité s'applaudissent,

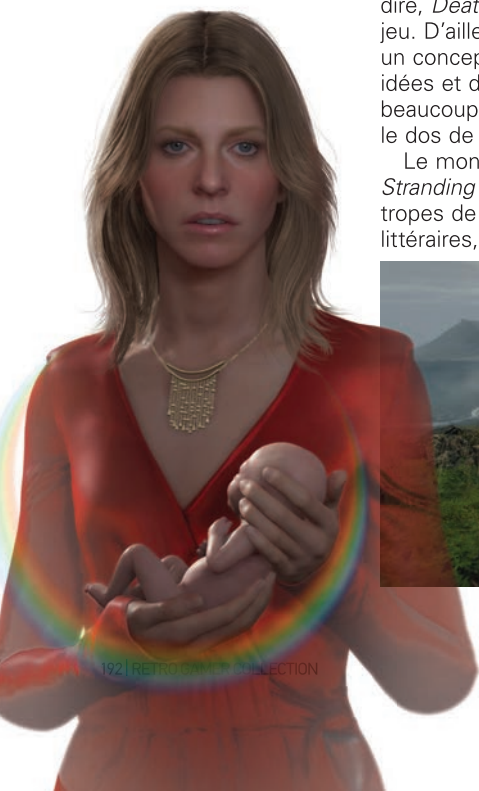


tout comme son rendu, à la fois hyperphotographique et surréaliste. L'invisible est plus formidable encore : *Death Stranding*, plus qu'un jeu, est le porteur d'un message, d'une dimension politique, voire philosophique : Kojima y hurle ses craintes sur la société d'aujourd'hui, hyperconnectée et pourtant si solitaire. *Death Stranding* est un militantisme, une invitation à reforge les liens, à s'interroger sur soi, ses rapports avec autrui, et bien sûr, sur les autres. Quand on a compris que c'est là la principale mécanique et la volonté première de *Death Stranding*, on accepte que le jeu, autour, s'efface et/ou claudique. Les livraisons à effectuer sont en soi assommantes, car on n'est pas là pour remplir des missions, mais pour s'interroger en voyageant dans un monde poussant à l'introspection. On n'est pas là pour se battre, aussi les combats, boss inclus, ne sont que des diversions, tout comme les véhicules à piloter. Toutes les mécaniques si fondamentales dans un jeu plus classique sont reléguées au second plan, et si leurs défauts sont incontournables, on les accepte mieux ici qu'ailleurs, tant elles ne sont pas l'important.

Visuellement, c'est bluffant. Conceptuellement, c'est remarquable. Narrativement, c'est intelligent. Ludiquement, c'est décevant. Si l'on voit *Death Stranding* comme un jeu, on le regarde forcément de travers. Si on l'aborde comme une œuvre d'auteur, un chemin à part, une expérimentation, alors c'est une pure expression artistique. Et l'art divise. Facile à détester, *Death Stranding* l'est moins à aimer, et moins encore à appréhender pour ce qu'il est vraiment.

Comme jeu : ★★☆☆☆

Comme œuvre à part : ★★★★★





RÉTROTECHNIQUES

Pokémon Épée et Bouclier

GAME FREAK UTILISE TREMPETTE. CE N'EST PAS TRÈS EFFICACE. ENFIN SI. MAIS NON.

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : SWITCH
- » ÉDITEUR : NINTENDO
- » DÉVELOPPEUR : GAME FREAK

On ne pouvait décemment pas s'attendre à ce que la huitième génération de Pokémon bouscule les choses, d'autant plus pour un premier débarquement sur Switch : qui dit nouveau support dit nouveau public potentiel, donc une accessibilité directe ne demandant pas forcément d'historique sur les précédentes générations. Pourtant, les vétérans de la série sont en terrain connu : comme à chaque nouvelle étape, les combats sont révisés sans pour autant dévier dramatiquement de leurs fondations. Les méga-évolutions et les capacités Z sont bouclées. La forme Dynamax fait son apparition (sans convaincre vraiment, soit dit en passant). De nouvelles créatures (pas toujours très inspirées) apparaissent, d'anciennes sont réajustées... bref, on connaît la chanson.

En bons dresseurs chicanes expérimentés, on déplorera une difficulté globale rabaissée, une progression un peu trop guidée et tenue par la main, bien que l'on comprenne ce choix pour les raisons évoquées plus haut. On pardonnera moins le Pokédex qui se cantonne aux bestioles du coin et zappe les centaines d'autres qu'on ne croquera pas dans le voisinage. On regrettera aussi l'absence de vrais donjons, malgré un monde de jeu a priori plus ouvert, mais qui au final n'est autre qu'un couloir très linéaire joliment camouflé. Bref, en termes de nouveautés, de stratégie et de jeu pour les baroudeurs Pokémon, ça manque de consistance. C'est même limite creux. Et c'est bien dommage, car si une moue

dubitative ne quitte pas nos lèvres de la partie devant ces platitudes, des étoiles brillent aussi constamment dans nos yeux. Paradoxalement, le charme indéniable d'Épée et Bouclier (qui ne se distinguent que par des Pokémon exclusifs, des formes et évolutions spécifiques à chaque version pour certains autres, des arènes et rencontres Dynamax propres à l'une et à l'autre) opère pleinement.

Si les graphismes pourraient presque sortir tout droit d'une 3DS, parfois, l'esthétique chaleureuse a quelque chose de poétique, de vivant, avec ces Pokémon qu'on voit ou qu'on devine s'ébattre alentour. Bien sûr, des animations un peu foirées, du clipping trop soutenu et des chutes de frame rate incompréhensibles cassent un peu la magie, mais juste un peu. On ne joue pas à Pokémon pour pinailler sur la réalisation technique. Si trop de portes restent fermées pour offrir le sentiment de liberté promis par les grands espaces du jeu, le rythme et la progression de l'aventure, conventionnels mais maîtrisés, font qu'on ne ressent pas vraiment de frustration ou d'envie d'aller voir en dehors des balises. Épée et Bouclier ne surprennent pas. Ils ne déçoivent pas et ils n'ennuient pas. Ils font le boulot, sérieusement mais superficiellement. Comme on vous le disait en amorce, on s'y attendait, avec une secrète envie de se tromper. Ce n'est pas pour cette fois. Dommage.

★★★★☆



ABONNEZ-VOUS...

...SINON ON MANGE LE MOUHOUTON.

TOUT CRU.
QUI BOUGE
ENCORE.
CE SERAIT
CRUEL.
VRAIMENT.

1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800

PAGES.

DU RETROGAMING COMME

S'IL EN PLEUVAIT.

DU PUR BONHEUR

VIDÉOLUDIQUE, QUOI.

TOUT ÇA

POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

✓ Et comment donc ! Bien sûr que je m'abonne à Retro Gamer Collection !!!

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €*

VOTRE NOM

Nom/Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/03/2020. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopress.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone

Disponible sur
App StoreDISPONIBLE SUR
Google play

Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur retrogamercollection.blogspot.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

C'EST FINII!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



PSYCHIC FORCE 2 : LA FIN DE REGINA

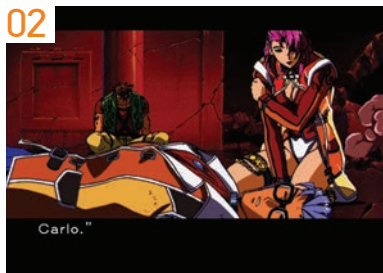
» Le curieux jeu de combat de Taito, avec ses combattants volants adeptes du projectile, bénéficie d'un scénario un peu plus travaillé que la plupart des jeux de combat de l'époque, avec en prime de jolies images pour l'illustrer. Suivons donc Regina, qui partage le rêve de son frère et de Neo NOA, décidés à créer un monde utopique réservé aux psychiques. Mais pour ça, elle devra affronter Anti-NOA et l'armée de Wong le mégalomane...

01



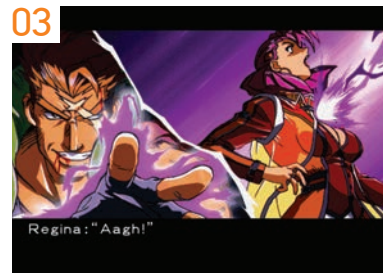
» Carlo, le frère de Regina, est mort dans un combat contre Gudeath. Mais après une âpre bataille, la plus jeune des Belfrond a réussi à mettre une pâtée à l'assassin de son frère. Il reste mort, mais au moins, il est vengé.

02



» Regina peut enfin faire le deuil de son frerot. Épuisée physiquement et moralement, elle ne peut que répéter son nom, heureusement court. Carlo n'était pas que son frère, mais aussi un modèle pour elle. Maudit soit cet infâme Gudeath!

03



» Damnation et ô surprise : Gudeath n'est pas complètement mort. À l'agonie, le larbin de Wong trouve la force de tirer un ultime rayon d'énergie sur celle qui l'a terrassé. S'il va quand même clamser, il n'a pas envie de partir seul. Vengeance de vengeance!

04



» Dans un autre ultime sursaut, Gudeath raille Regina. Comme son frère, sa quête d'utopie ne l'a menée qu'à la mort. Gudeath se gausse, oubliant que lui-même a failli à sa mission et s'apprête à trépasser dans pas longtemps. C'est bien de se moquer des autres, mais il faut aussi savoir faire son autocritique, des fois.

05



» Enfin bref, tout ça pour dire que tout ça n'a servi à rien. Personne n'a atteint son but et tout le monde est mort. Ça valait bien le coup, tiens. Franchement, ils auraient mieux fait de régler ça à pierre-papier-ciseaux, ça n'aurait pas été un mal, même si ç'aurait peut-être donné un jeu de combat un peu moins palpitant, on vous le concède.



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

retroGAMER
Collection

FIN MARS 2020



ATARI[®]

MINI BORNE ARCADE



INCLUS
5
JEUX
BEST-SELLERS

CENTIPED
YARS'
REVENGE
ADVENTURE
SPRINT
MASTER
GRAVITAR

INCLUS
12
JEUX
BEST-SELLERS

OFF THE WALL
PONG
BREAKOUT
CIRCUS ATARI
WARLORDS
SUPER
BREAKOUT

DISPONIBLE
amazon.fr



MICROMANIA

BLAZE
ENTERTAINMENT

©2019 Atari and the Atari logo are registered trademarks owned by Atari Interactive, Inc.
All logos are trademarks of their respective companies. All rights reserved.